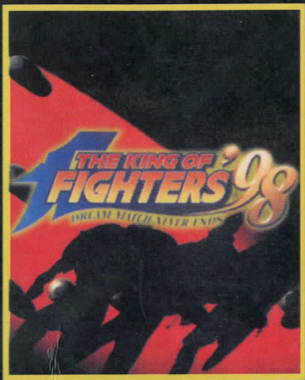
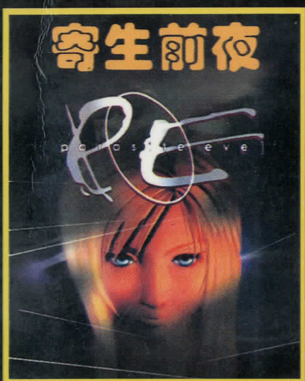
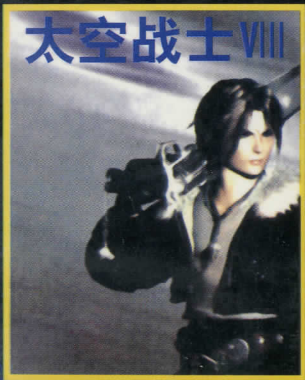
'98 经典王

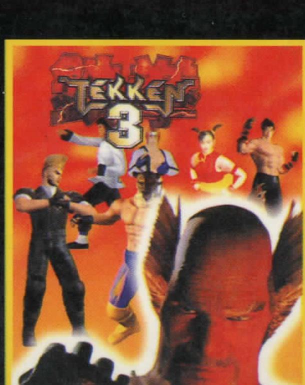
电子游戏极品系列VOL.001











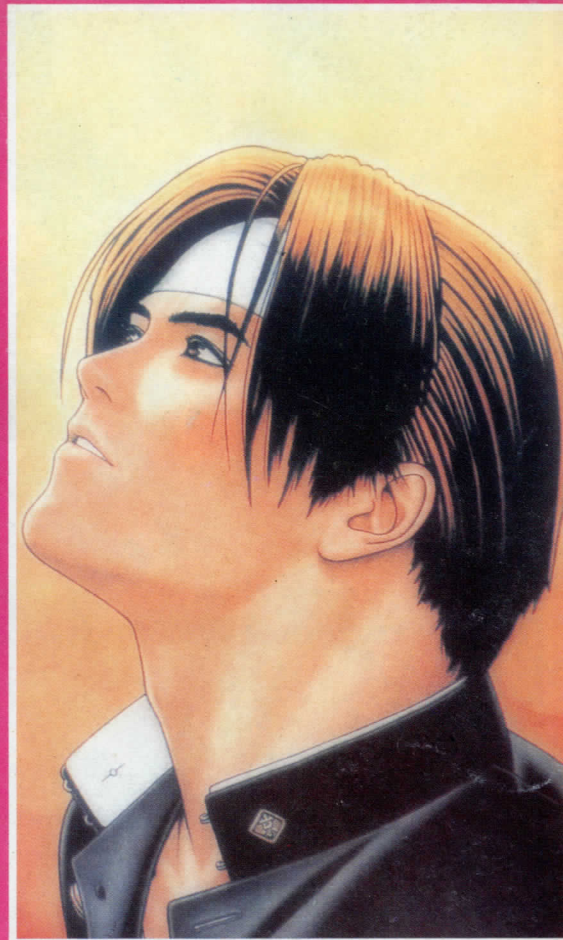




CYBERFORCE® & ™ 1996 TOP COW Productions Inc. All Artwork © 1996 TOP COW Productions Inc. All rights reserved.

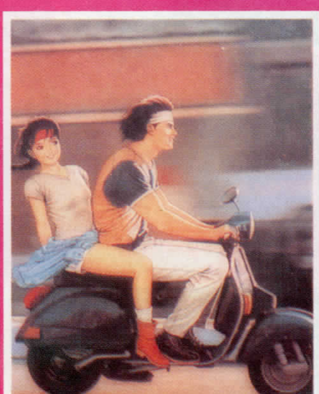
THE KING OF FIGHTERS '98

DREAM MATCH NEVER ENDS





98'格斗之王插画选辑











THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS



98'格斗之王插画选辑







麻宫雅典娜

變身 大改造



格斗风格：超能力＋中国拳法
出生日期：3月14日
出生地：日本
血型：B型
身高：163cm
体重：49Kg
三围：83·57·82
兴趣：占星术
喜欢的食物：草莓大福饼
擅长运动：曲棍球









◆右边就是玩具的包装售价是6800日圆．

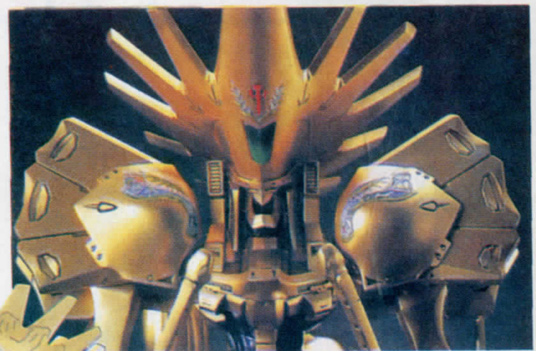
自从游戏类玩具、手办模型越来越流行以后，「Active Styling Figuve」简称「ASF」玩具便开始加入其中。「ASF」特点是塑料可动身体，穿上布制衣裳，其因售价便宜，所以广受欢迎。今天给大家介绍「ASF」版最新产品—麻宫雅典娜，不知大家是否喜欢？

金色的裁判

VOLKS1／100 scale plastic Kit
Great Garage injection &Mechanical Moving Series

PATRAQUSHIE MIRAGE





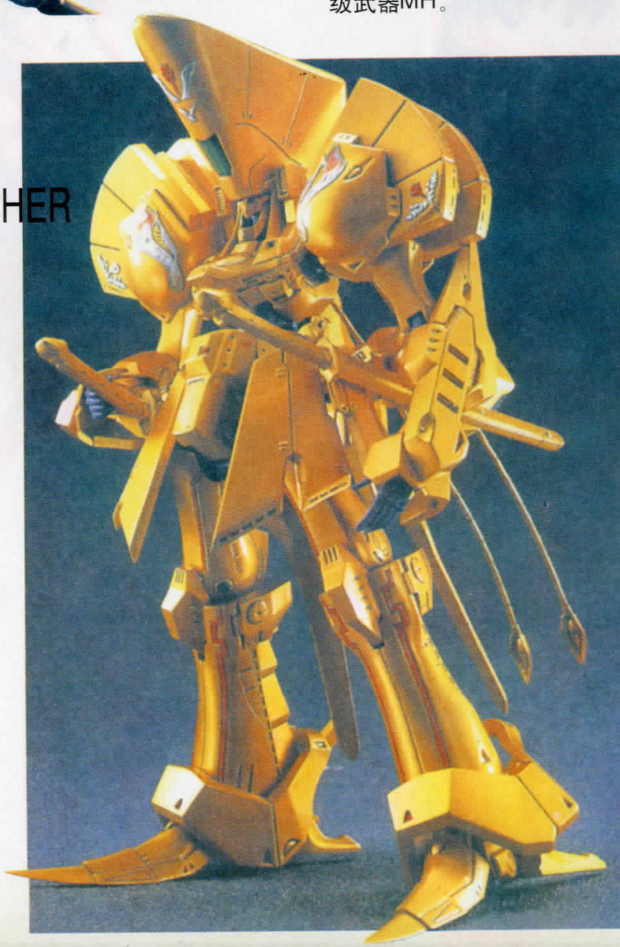
◆头部花迪玛座舱（绿色部份）、脸部虽然作了些少改造，但模型整体上都非常完美。

手办模型一直以来以制作精美、售价昂贵著称，而此次模型公司出产的塑料GGI模型，不但媲美于手办模型，且因大量出产而价格便宜，所以十分受广大模型爱好者的欢迎。

这里介绍的两款是在漫画《五星物语》中出场的超级武器MH。

VOLKS 1/100 scale plastic Kit
Great Garage injection & Mechanical Moving Series

K.O.G. OVER THE 7777 & BUSTER RANCHER





◆为了配合型版的K.O.G.，VOLKS更推出了其使用的超级武器BUSTERRANCHER，漫画中的K.O.G.发炮情景可以重现在大家眼前。



◆系列中的第2号产品，基本主要的部份和PATRAQUSHIEMIRAGE一样，K.O.G.的造型是「OVER THE 7777」版本。

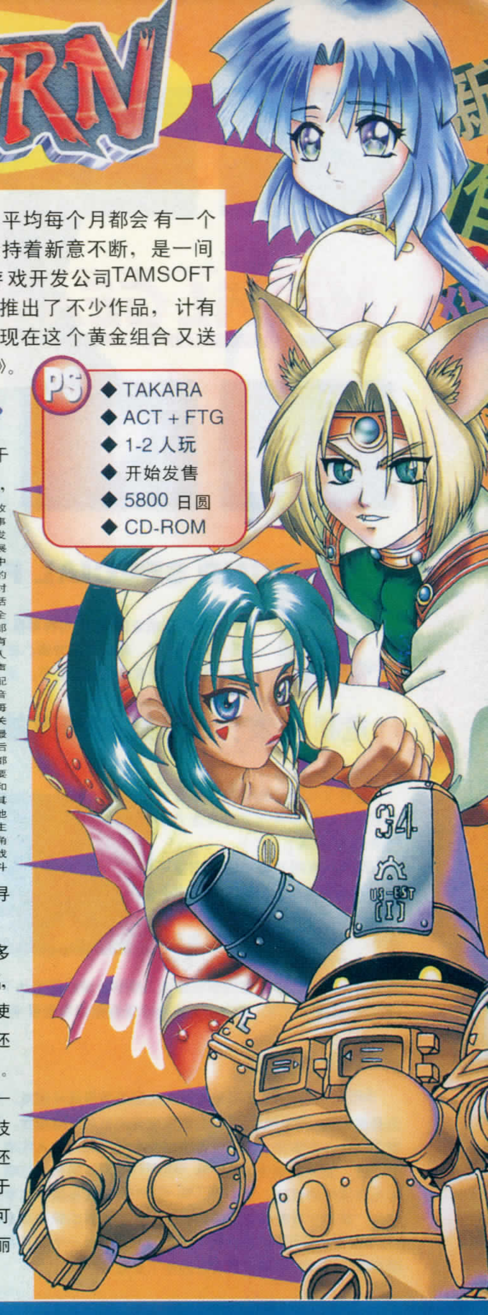


◆BUSTER RANCHER可以像设定一样摺叠起来，另外也可以装到PATRAQUSHIE MIRAGE上。

ABaLaBURN



TAKARA公司是一间很多产的游戏厂商，平均每个月都会有一个或以上的游戏推出，而游戏在产量多之余还保持着新意不断，是一间什有人气的游戏厂商，此外与之关系密切的游戏开发公司TAMSOFT亦广为人所认识，过去该公司与TAKARA合作推出了不少作品，计有《CHOROQ》系列、《门神传》系列等游戏，现在这个黄金组合又送给PS 用户一个新的动作游戏《ABALABURN》。



PS
- TAKARA
- ACT + FTG
- 1-2 人玩
- 开始发售
- 5800 日圆
- CD-ROM

全新立体格斗动作游戏

至于这个《ABALA BURN》有什么特别呢？那是一个集动作与格斗玩法于一身的作品，前者是现在比较欠奉的游戏，后者则是当今其中一种极受拥戴的类型，两者加起来必定可产生新的化学作用。游戏中以立体场地的战斗系统为主轴，加上完全利用立体多边形来表现，还有具备冒险要素，是一个复合多种题材于一身之作。



出色开场CG动画



基本是一个动作冒险游戏

中心故事扼要解说

此游戏的舞台设定在一个集神话、高度机械文明于一身的世界，该世界名叫艾斯泰里卡，传说只要集齐八颗称为尼姆利亚之心的魔石，便可以达成一个愿望，而故事中就从八位主角追寻传说魔石而展开。



为了找寻魔石而战

游戏模式两大类

此游戏主要分开故事及街机两种模式，于故事模式可任意从其中一位主角中选一开始，游戏共有八关，会逐步解开尼姆利亚传说之迷。故事发展中会有各式事件发生，会以全音声来演绎。进行时采用立体视点，玩者控制主角于完全立体的空间前进，途中会碰上不少敌人，而每关最后都要和同是为了找寻魔石而来的其他人物战斗。



故事发展中的对话全部有人声配音每关最后都要和其他主角战斗

至于街机模式就相当于一个纯粹对战的多边形格斗游戏，最初可以使用的角色仅有四名，但是随着故事模式中收集到不同的徽章，供使用的角色便会增加，而且角色于故事模式中还能够成长，玩者可以用记忆咭记录下来使用。此外大家亦会留意到，于角色体力之下会有一条超级必杀技的储气棒，还能够储备多于一条，相信可以使出很华丽的攻技术。



八位主角大介绍

此游戏共有八位主角级人物登场，他们各有不同的故事背景及属性，以下是他们的简介：

风之普利

他虽然只是一名13岁的少年，但是为了通过所有的试练成为一代武术宗师，于是旅行寻求传说之尼姆利亚。

雷之露丝

由于妹妹被谜一样的男子虏去，为了要寻回妹妹的下落，她唯一希望就是得到传说的尼姆利亚魔石。

木之古尔多

他是兽人族的青年，由于母亲患上不治之症而病倒，为了要救回她的性命，因此唯有追寻这个实现愿望的传说。

火之布拉特

他居住的村遭受怪物所毁灭，变成了一名孤独之身的少年，为了能为被杀害的同伴报仇，于是四出找寻传说之尼姆利亚。



地之拜安

他的父亲因为追寻尼姆利亚传说而展开旅程，可是却一去不返，而他为了继承父亲的意志，亦决定踏上征途。

水之雅列美露

她是范利奥王族的女郎，得知作恶的精灵王将会复活，于是四出找寻尼姆利亚之心以求将之封印。

金之尼杜

他是拥有操纵时间能力的少年，在执行军队任务的时候，为了回复失去了的记忆，于是决定去找寻尼姆利亚之心。

金之亚基拉

它产自先进国家，是个内部装有人脑的究极兵器机械人，在实验中突然回复记忆，在失控中决定朝忽然出现的光柱进发。





By Agent X · Glen

©1987 1988 KONAMI ALL RIGHT RESERVED
© 1998 KONAMI of America, Inc. All right reserved

PS	厂商：KONAMI	类型：ACT
	发售：9月	媒体：CD-ROM



E3—新断箭行动!!!

FOXHOUND SPECIAL FORCES（猎犬特种部队）



于1990年成立的「猎犬特种部队」，其工作主要为负责对抗地区暴乱、防止恐怖活动及扑灭一些反政府组织。部队成员方面，主要从军队中精英挑选，加上配备最先进的军用装备，令每一位成员均能够在毫无支援之下，潜入敌军中执行各式各样的任务。



■红外线望远镜。

危机爆发！！反叛的精英故事

21世纪……

遗传工程技术的进步，「猎犬特种部队」成功以基因改造来生产出一些「超级士兵」。



某日，在阿拉斯加的秘密核军事基地受到突击，然敌人却并非外人，而是政府的王牌一「猎犬特种部队」其中一些成员。他们真正的动机，至今仍未清楚，不过它们，向全世界所发出的讯息则非常简单：除非全世界都顺从于「猎犬特种部队」的命令之下，否则全人类将承受到核爆发所带来的祸害！

METAL GEAR

「METAL GEAR」为21世纪最先进的战略用战斗坦克，被政府列为最高机密。「METAL GEAR」拥有高度的机动及隐蔽性，而且只需要由一名士兵操作，便可以在极短的时间内深入敌人阵地。至于它的王牌，就是特别为「METAL GEAR」而配备的长程战略核导弹；加上灵活性的优势，令「METAL GEAR」可在核战中的幸存率大大增加，继而令政府核战力得到维持，以准备第二轮的反击行动。

「METAL GEAR」现今部署在美国阿拉斯加一个秘密基地中，亦即是猎犬特种部队成员所攻占的那个基地……

危险及回避系统

在家若有玩《天诛》的话，必定会知道当力丸被敌人发现后，游戏中的「气配」系统便会发出警号提醒玩者。至于在《METAL GEAR SOLID》中亦有类似系统，不过当中比起《天诛》更为复杂。游戏中若SOLID SNAKE被敌人发现的话，画面右上角的地图会立即转变成「危险」警号，这时玩者要决定要回避或是攻击。若玩者选择回避的，便需要在有限时间内离开敌人视线范围之外，当「危险」字下的计时器到0的时候，就会由「危险」改为「回避」。而玩者这时同样需要「左避右避」，直至计时器同样到0时，便表示玩者已成功摆脱敌人的追捕而回复原来的地图画面。

这个设计比起《天诛》更为讲求玩者的技巧，因为由于主角在游戏开始时是手无寸铁，所以当主角被发现时，敌人将会立刻从四方八面赶来增援，令主角陷入绝境。另外，就算主角成功逃离敌视线范围外，仍需要玩者冷静的行动，直至地图再次出现，否则被敌人再发现的机会便会增加。此外，玩者亦需要留意避免主角踏上一些水洼，及暴露于红外线摄影机上，否则便很易被敌人发现的啊！



■被敌人发现了。



■在回避时间内不要被敌人再发现。



■在敌人旁边有一水洼，不要踏上以免暴露行踪。

人物介绍



主角一
SOLID SNAKE

「前猎犬特种部队」主力成员，在桑给巴尔(Zanzibar)及外天堂(Outer Heaven)完成任务后申请退役。为了阻止队友的叛国行为，而单独潜入在阿拉斯加的秘密基地；然而在接受任务时，便免不了有点患得患失的感觉。

MERYL SILVERBURGH

立志要成为士兵的女子，被派到阿拉斯加的秘密基地驻守。「当猎犬特种部队」成员成功占据基地之后，她是少数仍不投降的士兵之一，在SOLID SNAKE到达后，主要负责协助他完成任务。

NINJA

谜一样的忍者，究竟是敌是友？在一层柔软的特殊金属包裹之下，是有血有肉的人类？或只不过是冷漠无情的电子零件呢？

DR.NAOMI

为「猎犬特种部队」训练中心的医疗主任，拥有全部的生物及化学知识。她将会利用卫星通讯系统来协助主角，以解决在行动中所遇到的困难。

叛军重要人物



LIQUID SNAKE

带领「猎犬特种部队」成员攻占阿拉斯加基地的首领，如谜一样的个人背景，能力却可与SOLID SNAKE争一日之长短。

PSYCHO MANTIS

他的出现，可说是前苏联机密遗传工程实现的产品。能力方面，由于是试验性质关系，故此一切仍是未知之数。

SNIQER WOLF

在部队中的女狙击手，受训于英国廓尔喀精英军团(British Army's elite Gurkhas)。她拥有惊人的耐力，能够保持狙击姿势达一星期之久，加上百发百中的枪法，而成为猎犬特种部队的主狙击手。

REVOLVER OCELOT

苏联解体之后，曾在俄罗斯警方工作，加入了「猎犬特种部队」后，成为LIQUID SNAKE的左右手。

VULCAN RAVEN

为「猎犬特种部队」的重型武器专家，拥有印度及阿拉斯加裔的血统，能够抵受极度寒冷的天气，故此是一名非常难以应付的对手。

BLOODY ROAR 2
-BRINGER OF THE NEW AGE-

相信各位喜爱格斗游戏的朋友对于此游戏都不会感到陌生。在前作中，其独特的兽人化系统广受注目及为人接受，使这游戏在芸芸众多格斗游戏中突围而出，成为其中一只大受欢迎的格斗游戏。除了兽人化系统外，此游戏的人设和3D制作方面亦相当不俗，加上其爽快的格斗方式，令此游戏如此成功。既然是好的东西当然要留下，在新作中更会加以强化，使新作更具吸引力。

文：Mon

AD	1-2P	FTG	發售日 未定
	Hudson		---

战斗的延续

前作中，在兽人们的努力奋战后，邪恶的社团终于被消灭了。至于其制造人工兽人及利用兽人作军事研究等恶行纷纷曝光，涉及的人均被捕及受到法律的制裁，引起全球的注视。虽然如此，但其引起的影响却没有停止。大量有关兽人的秘密资料外泄，使兽人的能力广为人知。尽管外表是普通少女，但在兽化后，却拥有远超人类的力量，使不少人为之畏惧，并对兽人的存在产生偏见，认为他们会危害人类。加上传媒对兽人和人工兽人的大肆报道，使人们更加不安，各国的社会均产生动荡。各国的政府为了平复社会的状况，便假借『保护和治疗』的名义，将兽人捕捉并送往研究所。对于人们无理的对待，兽人们的反应可分为两种。一种是隐藏自己的身份，与人类继续一起生活；另一种则是以暴逆暴，奋力抵抗。反抗的兽人与人类之间发生战斗，使矛盾更深。后来，反抗的兽人更组织了一个『兽人解放战线』，结集世界各地的兽人对抗人类。而一些喜爱和平的兽人却不认同他们的行为，因为延续战争会使更多无辜的人牵涉在内。『兽人解放战线』、人类和隐藏在人类之中的兽人形成了三个不同的势力，到底最后的结果会怎样呢？



猫女娘『Uriko』



野兽间的战斗。



人类身体的力量亦不弱。



狼化的獸人『Yugo』。

强化的元素

在新作中，将会有更多新的兽人登场，除了野兽外，今集更会有昆虫出现。战斗系统方面，在前作中大受欢迎，感觉爽快的Combo技在今作依然存在，大家又可将敌人打到飞起了。在今作中，人类亦可打消敌人的攻击。至于兽人方面，将会引入独有超必杀技，使其威力更强大。各位喜欢此游戏的朋友，继续留意游戏的进一步消息公布吧！



其中一名参与打倒邪恶社团的兽人『Alice』。

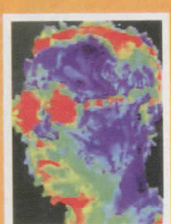


©EIGHTING/RAIZING /HUDSON SOFT1998

士郎正宗的世界

名家作品大公开









“士郎正宗画功创作秘笈” 见内文P243

NEO GEO
The Future Is Now
SNK

THE KING OF FIGHTERS '98

DREAM MATCH NEVER ENDS™

ゴージャスにいこうぜ。



电子游戏极品系列 VOL·001

'98经典王

GAME 天地工作室/编

云南科技出版社

SEGA SATURN



'98 经典王

电子游戏极品系列 VOL·001

'98 经典王

■编　　者:GAME天地工作室
■责任编辑:张伟林　高起宁
■封面设计:李砚龙
■出　　版:云南科技出版社
■印　　刷:云南楚雄市教育印刷厂
■开　　本:787×1092　1/16
■印　　张:15.5　字数:350千字
■版　　次:1998年10月第一版(终结版)
■印　　数:1－5000册
■ISBN7－81025－733－X/G205
■定　　价:26.80元

版权所有　翻版必究

THE KING OF FIGHTERS' 98

"98" 格斗之王

THE KING OF FIGHTERS '98 DREAM MATCH NEVER ENDS

街机	厂商:SNK	类型:FIG/2P
	推出日期:近日	容量：未定

集SNK旗下著名游戏中受欢迎角色于一身的对战格斗游戏《THE KING OF FIGHTERS》，其系列的第五作《THE KING OF FIGHTERS'98～Dream Match Never Ends～》，即将于今年仲夏再度登场，延续不减的梦之对决！然而，今次我们主要会为大家复习游戏的概要，以及介绍新增的系统，好让大家迎接最强格斗祭典《KOF'98》的开幕！

《THE KING OF FIGHTERS》复习概要



"TB・S"(TEAM BATTLE SYSTEM)

始创于《THE KING OF FIGHTERS'94》的进化对战概念之中，角色不再是独个儿作对战，而是采用同伴互相联系的战斗系统，由原来选择的单一角色改为以三人一组所构成，形式与剑道和柔道的团体战斗相同，其中着重角色间的联系和重要性，凭藉灵活运用队伍三人之特性和援护攻击作为队伍对战中的轴心。以出场的顺序来编定战斗，通过技术和战略令队伍获取胜利。

在对战前先编定角色间出场的次序，从而从单对的战斗，以一个回合定胜负，其中以胜利和TIME BONUS来取决所回复的体力，获胜的一方会继续进行战斗，与败者所交替的选手对战，直至任何一方的最终选手被击倒为止。



"TELP ATTACK・援护攻击"

如前所述，在《THE KING OF FIGHTERS》中透过角色之间的连系性，成为对战中不可缺的助力。在自方陷于危难时，能控制于画面之内、场地之外的同伴作出援护的攻击，只要能达成设定条件，便可随时发动攻势。而前作《THE KING FIGHTERS'97》中更引入的新系统"角色组合援护率变化"，续篇中亦会继承，令后发援护之间取得新的平衡。



■圖為《THE KING OF FIGHTERS'94》畫

"TEAM DEIT MODE"

源自《THE KING OF FIGHTERS'95》中所创立的系统，取消固有队伍的限制，让玩者随着自己喜好，从三十八角色中选出最擅长的三名人物，组成原创的队伍而本作中，基本构成队伍的组合已达8436种，令游戏的自由度与变化更大。



"ADVANGED MODE・EXTRA MODE"

前作《THE KING OF FIGHTERS'97》新改良的自由选择操作设定系统，其中包括归纳《THE KING OF FIGHTERS'94》和《THE KING OF FIGHTERS'95》的"攻击回避"与"储气"等简单易明的系统为基本，省除复杂系统的操作模式"EXTRA MODE"；以及利用《THE KING OF FIGHTERS'96》为蓝本，将其深奥难明的系统再加以改良，充分表现系统的独特性和扩张性之操作模式"ADVANCED MODE"。

最强阵容！三十八名角色总势登场！！

《THE KING OF FIGHTERS' 98～Dream Match Never Eng～》除故事继承前数作之外，连《THE KING OF FIGHTERS' 94》到《THE KING OF FIGHTERS'96》里曾登场的角色亦会再次出现，其中包括有《THE KING OF FIGHTERS'94》的"AMERICAN SPORT TEAM"(LUCKY GLAUBER、HEAVY D!、BRIAN BATTLER)、《THE KING OF FIGHTERS' 95》的坂崎拓马、HEIDEEN、草薙柴舟、《THE KING OF FIGHTERS' 96》的MATURE和VICE，均会以不同的形式组合成队伍再度登场，成为系列中最强阵容的作品。

主角隊	超能力戰士隊	NEW FACE TEAM
龍虎之拳隊	金隊	八神隊
餓狼伝説隊	新女性格鬥家隊	美國運動隊
怒隊	'97 SPECIAL TEAM	老頭子隊

新系统公开！

前作"THE KING OF FIGHTERS' 97》大获好评的系统，在续篇"THE KING OF FIGHTERS' 98～Dream Match Never Ends～》中部分将会继承，而且，更会加入各种的新系统，令游戏性更为丰富，现在就让我为大家介绍一下新公布的系统吧！

"ROULETTE TEAM DEIT SYSTEM"

为玩者随机(PANDOM)选择角色或编制队伍的新追加系统，在战斗中获胜的一方，更能继续利用此系统随机选择各种组合，使游戏刺激和变化性相对增加。



"ADVANTAGE SYSTEM"

在对人战和对CPU战中，当先发首名角色败阵时，令后发的第二名和第三名角色更具优势，使战斗直至最后亦不知是鹿死谁手，极具压迫感之新系统。

基本角色全技指令表

98"格斗之王

主角队



草雉京 (KYO KUSANAGI)

通常投	
金八铁	近敌时←or→+C
一刹背负投	近敌时←or→+D
特殊技	
外式·轰斧阳	→+B
外式·奈落落	跳跃中↓+C
八拾八式	↘+D
必杀技	
百式·鬼烧	→↓↘+A or C
R.E.D(RAINBOW ENERGY DYNAMITE)(七十七式·轻后患)	←↓↙+B or D
贰百拾贰式·琴月阳	→↘↓↙←+B or D
七拾五式 改	↓↘→+B·B or D·D
百拾四式·荒咬	↓↘→+A
百贰拾八式·九伤	荒咬动作中↓↘→+A or C
百贰拾七式·八锖	荒咬往九伤动作中A or C
	荒咬动作中→↘↓↙←+A or C
百贰拾五式·七濑	荒咬往九伤动作中B or D
	荒咬往八锖动作中B or D
外式·砌穿	荒咬往八锖动作中A or C
百拾五式·毒咬	↓↘→+C
四百壹式·罪咏	毒咬动作中→↘↓↙←+A or C
四百贰式·罚咏	罪咏动作中→+A or C
九百拾式·夜鸟摘	↓↙←+A or C(上段当身时为外式·龙射,而下段当身则为外式·虎伏)
超必杀技	
秘奥义 里百八式·大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A or C
最终决战奥义"无式"(三神技之壹)	↓↘→↓↘→A or C

二阶堂红丸 (BENIMARU NIKAIDO)

通常技	
CATCH UNDER SHOOT	近敌时←or→+C
FRONT SULPEX	近敌时←or→+D
SPINNING KNEE DROP	空中近敌时↑以外+C or D
特殊技	
JACK KNIFE KICK	→+B
FLYING DRILL	跳跃中↓+D
必杀技	
雷韧拳	↓↘→+A or C
空中雷韧拳	跳跃中↓↘→+A or C
真空片手驹	↓↙←+A or C
SUPER 稻妻 KICK	→↓↘+B or D
居合蹴	↓↘→+B or D
反动三段蹴	→↘↓↙←+B or D
红丸投	近敌时→↘↓↙←→+A or C
超必杀技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+A or C
ELECTRIGER	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C

大门五郎 (GORO DAIMON)

通常投	
十字绞	近距离近敌时←or→+C
掏叩付	远距离近敌时←or→+C
送足拐	近敌时←or→+D
特殊技	
玉溃	→+A
头上拐	↘+C
必杀技	
地雷震	→↓↘+A or C
超受身	↓↙←+B or D
出云投	←↙↓↘→+A
切株返	←↙↓↘→+C
天地返	近敌时→↘↓↙←→+A or C
超大外刈	近敌时→↓↘+B or D
根返	↓↘→B or D
里投	→↘↓↙←→B or D
超必杀技	
	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←A or C
根拔	近敌时←↙↓↘→←↙↓↘→+B or D
续·切株返	根拔动作中←↙↓↘→B or D
根拔里投	NORMAL 状态时,续·切株返动作中→↓↘+B or D
续·天地返	POWER MAXIUM 状态时,续·切株返动作中→↓↘+B or D

龙虎之拳队

坂崎良

通常投	
岩落	近敌时←or→+C
巴投	近敌时←or→+D
特殊技	
冰柱割	→+A
必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A or C
虎砲	→↓↘+A or C
	猛虎雷神刚击中时→↓↘+A or C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B or D
极限流连舞拳	近敌时←↙↓↘→+A or C
猛虎 雷神刚	↓↙←+A or C
猛虎 雷神刹	↓↘→B or D
超必杀技	
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
天地霸煌拳	↓↘→↓↘→+A or C

坂崎由莉 (YURI SAKAZAKI)

通常投	
鬼张手	近敌时←or→+C
SILENT 投	近敌时←or→+D
燕落	空中近敌时↑以外+C or D
特殊技	
燕翼	→+B
必杀技	
虎煌拳	↓↘→+A or C
空牙(由里超·UPPER)	→↓↘+A or C
里空牙(DOUBLE 由里超 UPPER)	里空牙着地时→↓↘+A or C
雷煌拳	↓↘→+B or D
飞燕疾风拳(由里超 KNUCKLE)	↓↙←+A or C
飞燕旋风脚(由里超回旋蹴)	↓↙←+B or D
超必杀技	
飞燕凤凰脚	↓↘→↓↙←+B or D
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
飞燕烈孔	↓↘→↓↘→+A or C

罗伯特

通常投	
龙跳脚	近敌时←or→+C
首切投	近敌时←or→+D
特殊技	
龙翻蹴	→+B
勾龙降脚蹴	→+A
必杀技	
龙击拳	↓↘→+A or C
龙牙	→↓↘+A or C
飞燕旋风脚	→↘↓↙←+B or D
飞燕龙神脚	跳跃中↓↙←+B or D
极限流连舞脚	近敌时←↙↓↘→+B or D
龙斩翔	→↓↘+B or D
超必杀技	
龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A or C
无影疾风重段脚	↓↘→↓↘→+B or D



THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS



超能力战士队

麻宫雅典娜

通常投

BIT THROUGH	近敌时←or→+C
PSYCHIC THROUGH	近敌时←or→+D
PSYCHIC SHOOT	空中近敌时↑以外+CorD

特殊技

连环腿	→+B
PHOENIX BOOM	跳跃中↓+B

必杀技

PSYCHO BALL ATTACK	↓↙←+A or C
PHOENIX ARROW	跳跃中↓↙←+B or D
PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+B
V PSYCHO REFLECTOR	→↘↓↙←+D
PSYCHO SWORD	→↓↘+A or C
空中 PSYCHO SWORD	跳跃中→↓↘+A or C
PSYCHIC TELEPORT	↓↘→+B or D
SUPER PSYCHIC THROUGH	近敌时←↙↓↘→+A or C

超必杀技

SHINING CRYSTAL BIT	→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
CRYSYAL SHOOT	SHINING CRYSTAL BIT 动作中↓↙←+A or C
空中 SHINING CRYSTAL BIT	跳跃中↘↓↙→←↘↓↙←+A or C
空中 CRYSTAL SHOOT	空中 SHINING CRYSTAL BIT 动作中↓↙←+A or C
PHOENX FANG ARROW	跳跃中↓↘→↓↘→+B or D

镇元斋

通常投

强饮酒	近敌时←or→+C
逆脚投	近敌时←or→+D

特殊技

醉步瓢箪袭	→+A

必杀技

瓢箪击	↓↙←+A or C
柳磷蓬莱	→↓↘+A or C
回转的空突拳	←↙↓↘→+B or D
	醉管卷翁中→+B or D
	望月醉中→+B or D
醉管卷翁	↓↓+A or C
蝶袭鲑鱼	醉管卷翁中→+A or C
望月醉	↓↓+B or D
龙驼反蹦	望月醉中↑+B
鲤鱼反蹦	望月醉中↑+D
鬼醉酒	↓↘→+A or C

超必杀技

轰烂炎炮	↓↘→↓↘→+A or C
轰炎招来	↓↘→↘↓↙←+A or C

椎拳崇

通常投

发劲	近敌时←or→+C
巴投	近敌时←or→+D

特殊技

虎扑手	→+A
后旋腿	→+B

必杀技

超球弹	↓↙←+A or C
龙颚碎	←↓↙+B or D
龙连牙·地龙	←↙↓↘→+A
龙连牙·天龙	←↙↓↘→+X
龙爪击	跳跃中↓↙←+A or C
龙连打	近敌时→↓↘+A or C·+A or C连打

超必杀技

神龙凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
神龙天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
仙气发劲	近敌时↓↘→↓↘→+A or C
真内劲	↓↙←↓↙←+A or C

女性格斗家队

京(KING)

通常投

HOLD RUSH	近敌时←or→+C
HOOK BUSTER	近敌时←or→+D

特殊技

SLIDING KICK	↘+D

必杀技

VENOM STRIKE	↓↘→+B or D
DOUBLE STRIKE	↓↘→↓↘→+B or D
TRAP SHOT	→↓↘+B or D
TORNADO KICK	→↘↓↙←+B or D
SURPRISE ROSE	→↓↘+A or C
MIRAGE KICK	→↘↓↙←+A or C

超必杀技

ILLUSION DANCE	↓↘→↘↓↙←+B or D
SILENT FLASH	↓↙←↓↙←+B or D

不知火舞

通常投

不知火刚临	近敌时←or→+C
风车崩	近敌时←or→+D
梦樱	空中近敌时↑以外+C or D

特殊技

红鹤之舞	↘+B
黑燕之舞	→+B
大轮风车落	跳跃中↓+A

必杀技

花蝶扇	↓↘→+A or C
龙炎舞	↓↙←+A or C
飞翔龙炎阵	→↓↘+B or D
必杀忍蜂	←↙↓↘→+B or D
飞鼯之舞	↓储↑+A or C(按着键后攻击)
	跳跃中↓↙←+A or C
白鹭之舞	→↓↘+A or C

超必杀技

超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B or D
凤凰之舞	↓↙←↓↙←+A or C
水鸟之舞	↓↘→↓↘→+A or C

神乐千鹤

通常投

令月	近敌时←or→+C
回天	近敌时←or→+D

特殊技

除活·铮铮	→+A
除活·瑞瑞	→+B
除活·凉凉	↘+B

必杀技

百活·天神之理	→↓↘+A or C
贰百拾贰活·神速之祝词	→↘↓↙←+A or B or C or D
贰百拾贰活·神速之祝词·天瞻	神速之祝词动作中↓↙←+A or B or C or D
百八活·玉响之瑟音	↓↘→+A or C
贰百拾贰活乙式·顶门之一针	↓↓+A or B or C or D

超必杀技

里面八拾伍活·零技之础	↓↙←↙↓↘→+A or C
里面壹活·三籁之布阵	↓↘→↓↘→+B or D



AD/FIG/2P
制造商:SNK
推出日期:7月下旬
容量:容量未定

THE KING OF FIGHTERS '98 DREAM MATCH NEVER ENDS

人物全技指令表



饿狼传说队

安迪

通常投	
刚临·改	近敌时←or→+C
抱投	近敌时←or→+D
特殊技	
上颚	→+B
上面	↘+A
必杀技	
斩影拳	↙→+A or C
我弹幸	斩影拳击中时↓↘→+A or C
飞翔拳	↓↙←+A or C
升龙弹	→↓↘+A or C
空破弹	←↙↓↘→+B or D
击壁背水掌	近敌时←↙↓↘→+A or C
幻影不知火	跳跃中↓↘→+B or D
幻影不知火·下颚	幻影不知火着地中A or C
幻影不知火·上颚	幻影不知火着地中B or D
超必杀技	
超裂破弹	↓↙←↙↓↘→+B or D
飞翔流星拳	↓↘→↓↘→+A or C

特瑞

通常投	
GRASPING UPPER	近敌时←or→+C
BUSTER THROUGH	近敌时←or→+D
特殊技	
BACK KNUCKLE	→+A
RISING UPPER	↘+C
必杀技	
BURN KNUCKLE	↓↙←+A or C
POWER WAVE	↓↘→+A or C
CRACK SHOT	↓↙←+B or D
RISING TACKLE	→↓↘+A or C
POWER DUNK	→↓↘+B or D
POWER CHARGE	←↙↓↘→+B or D
超必杀技	
POWER GEYSER	↓↙←↘→+A or C
HIGH ANGLE GEYSER	↓↘→↓↘→+B or D

东丈

通常投	
膝地狱	近敌时←or→+C
LEG THROUGH	近敌时←or→+D
特殊技	
LOW KICK	→+B
SLIDING	↘+B
必杀技	
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+A or C
爆烈拳	A or C击连打
爆烈拳 FINISH	爆烈拳中↓↘→+A or C
TIGER KICK	→↓↘+B or D
SLASH KICK	←↙↓↘→+B or D
黄金之脚跟	↓↙←+B or D
超必杀技	
SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+A or C
爆烈 HURRICANE TIGER 踢	↓↘→↘↓↙←+A or C



怒队

克拉克

通常投	
GERMAN 投	近敌时←or→+C
FISHERMAN BUSTER	近敌时←or→+D
DEATH LAKE DRIVE	空中近敌时↑以外+C or D
特殊技	
STOMPING	→+B
必杀技	
VULCAN PUNCH	A or C键连打
NAPALM SLETCH（必杀投）	→↓↘+A or C
SUPER ARABIAN VAGUE RALLY BACK BREAKER（必杀投）	←↙↓↘→+A
ROLLING CRADLER（必杀投）	←↙↓↘→+C
FRANKEN STEINER（必杀投）	→↓↘+B or D
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER（必杀投）	近敌时←↙↓↘→+B or D
FLASHING ELBOW	必杀投动作中↓↘→+A or C
超必杀技	
ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
RUNNING THREE	←↙↓↘→←↙↓↘→+B or D

拉尔夫

通常投	
DYNAMITE HEAD BAT	近敌时←or→+C
NORTHERN LIGHT BOMB	近敌时←or→+D
必杀技	
VULCAN PUNCH	A or C键连打
GATLING ATTACK	←储→+A or C
急降下爆弹 PUNCH	↓储↑+A or C
	跳跃中↓↘→+A or C
SUPER ARGENTINA BACK BREAKER	近敌时←↙↓↘→+B or D
RALF KICK	←储→+B or D
超必杀技	
BARI BARI VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←+A or C
骑马 VULCAN PUNCH	↓↙←↙↓↘→+B or D
GALACTICA PHANTOM	↓↘→↓↘→+A or C

莉安娜

通常投	
LEONA CRUSH	近敌时←or→+C
ODER BUCKLER	近敌时←or→+D
HEIDERN INFERNO	空中近敌时↑以外+C or D
特殊技	
STRIKE ARCH	→+B
必杀技	
MOON SLASHER	↓储↑+A or C
GROUND SABER	←储→+B or D
GLIDING BUSTER	重 GROUND SABER 中→+D
X－CALIBER	↓储↑+B or D
BACTIC LAUNCHER	←储→+A or C
EYE SLASHER	↓↙←+A or C
EAR RING 爆弹	↓↙←+B or D
超必杀技	
V SLASHER	跳跃中↓↘→↘↓↙←+A or C
REVOLVE SPARK	↓↙←↙↓↘→+B or D
GRAVITY STORM	↓↘→↓↘→+A or C

98"格斗之王

人物全技——指令表

THE KING OF FIGHTERS '98 DREAM MATCH NEVER ENDS



金家藩队

金家藩

通常投	
首极落	近敌时←or→+C
杀脚投	近敌时←or→+D
特殊技	
TORA · YOPUCHAGI	→+A
NERICHAGI	→+B
必杀技	
飞燕斩	↓储↑+B or D
半月斩	↓↙←+B or D
飞翔脚	跳跃中↓↘→+B or D
流星落	←储→+B or D
空砂尘	↓储↑+A or C
霸气脚	↓↓+B or D
三连击	↓↙←+A or C(可连续输入三次)
超必杀技	
凤凰脚	↓↙←↙→+B or D
空中凤凰脚	↓↙←↙→+B or D
凤凰天舞脚	↓↘→↘↓↙←+B or D

陈国汉

通常投	
破颜击	近敌时←or→+C
锁绑	近敌时←or→+D
特殊技	
铄逃	↘+A
必杀技	
铁球粉碎击	←储→A or C
铁球大回转	A or C击连打
铁球飞燕斩	↓储↑B or D
大破坏投	近敌时→↘↓↙←→A or C
超必杀技	
铁球大暴走	↓↘→↘↓↙←A or C
铁球大压杀	↓↘→↓↘→A or C

蔡宝奇

通常投	
头乘刺	近敌时←or→+C
下血突	近敌时←or→+D
特殊技	
二段斩	→+A
通翼蹴	→+B
必杀技	
龙卷疾风斩	↓储↑+A or C
飞翔空裂斩	↓储↑+B or D(按着击后攻击)
飞翔脚	跳跃中↓↘→+B or D
旋风飞猿刺突	←储→+B or D
方向转换	旋风飞猿刺突或飞翔空裂斩动作中方向加攻击键
疾走飞翔斩	←储→+A or C
回转飞猿斩	↓↙←+A or C
奇袭飞猿突	回转飞猿斩动作中A or C
超必杀技	
真!超绝龙卷真空斩	→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B or D

大蛇队

七枷社

通常投	
LIVER BLOW	近敌时←or→+C
HATCHET THROUGH	近敌时←or→+D
特殊技	
REGRET BUSH	→+A
STEP SIDE KICK	→+B
必杀技	
MISSILE MIGHT BUSH	→↘↓↙←+A or C
UPPER DUEL	→↓↘+A or C
SLEDGE HAMMER	↓↙←+B or D
JET COUNTER	←↙↓↘→+A or C
JET COUNTER · STEEL	JET COUNTER击中时↓↘→+A or C
超必杀技	
MILLION BUSH STREAM	↓↙←↙↓↘→+A or C · A or C连打
FINAL IMPACT	↓↘→↓↘→+A or C(可按着键储劲)



克莉丝

通常投	
STEP TURN	近敌时←or→+C
AERIAL OROP	近敌时←or→+D
特殊技	
SPINNING ARRAY	→+A
REVERSE ANCHOR KICK	→+B
CARRY OFF KICK	↘+B
必杀技	
SLIDE TOUCH	↓↘→+A or C
HAUNTING AIR · BLAST	→↓↘+B or D
SHOOTING DANCER · THRUST	→↘↓↙←+A or C
SHOOTING DANCER · STEP	→↘↓↙←+B or D
GLIDER STAMP	跳跃中↓↘→+B or D
SCRAMBLE DASH	↓↘→+B or D
DIRECTION CHANGE	→↓↘+A or C
超必杀技	
TWISTER DRIVE	↓↙←↓↙←+B or D
CHAIN SLIDE TOUCH	↓↘→↓↘→+A or C

夏米尔

通常投	
SHERMIE FLASH · ORIGINAL	近敌时←or→+C
FRONT FLASH	近敌时←or→+D
特殊技	
SHERMIE STAND	→+B
必杀技	
SHERMIE SPIRAL(必杀投)	近敌时←↙↓↘→+A or C
SHERMIE WHIP(必杀投)	↓↙←+A or C
SHERMIE SHOOT(必杀投)	←↙↓↘→+B or D
AXEL SPIN KICK	↓↙←+B or D
SHERMIE CLUTCH(必杀投)	→↓↘+B or D
SHERMIE CUTE	必杀投动作中↓↘→+B or D
超必杀技	
SHERMIE FLASH	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
SHERMIE CANIVAL	近敌时←↙↓↘→←↙↓↘→+A or C

THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS

THE KING OF FIGHTERS '98
～Dream Match Never Ends～

美国 运动队



HEAVYD

通常投
STOMACH BUSTER　近敌时←or→+C
REVERSE STOMACH BUSTER　近敌时←or→+D

特殊技
LOCK CRUSH　→+A

必杀技
R·S·D　↓↘→+A or C
BLAST UPPER　↓↘→+B or D
SOUL FLOWER　↓↙←+B or D
SHADOW　↓↓+A or C
DUCKING CONBINATION　↓↙←+A or C（可连续输入两次）
DUCKIMG BEAT　近敌时→↓↘+A or C

超必杀技
D·CRAZY　↓↙←↙↓↘→+A or C
D·MAGNUM　↓↘→↓↘→+A or C（可按着键储劲）

LUCKY GLAUBER

通常投
DUNK BUSTER　近敌时←or→+C
LUCKY CRUSH　近敌时←or→+D

特殊技
DUNK落　跳跃中↓+A
LUCKY KICK　→+B

必杀技
DEATH BOUND　↓↘→+A or C
LUCKY VISION　↓↘→+B or D
CYCLONE BREAK　↓↙←+B or D
DEATH DUNK　↓↙←+A or C
DEATH SHOOT　↓↓+A or B or C or D
DEATH HEEL　→↓↘+B or D

超必杀技
HELL BOUND　↓↘→↓↘→+A or C
LUCKY IVER　↓↘→↓↘→+B or D

BRIAN BATTLER

通常投
ATOMIC DROP　近敌时←or→+C
LOCK BUSTER　近敌时　·+D

特殊技
BUSTER TOMOHAWK　跳跃↓+A

必杀技
BRIAN TORNADO　←↙↓↘→+A or C
HYPER TACKLE　←↙↓↘→+B or D
SCREW BODY PRESS　跳跃中↓↘→+A or C
BRIAN HAMMER　↓↙←+A or C
TIGER DRIVER　BRIAN HAMMER击中时←↙↓↘→+A or C
SAMURAI BOMB　TIGER DRIVER中↓↓+A or C
SHOULDER BACK BREAKER　TIGER DRIVER中↓↓↓+B or D
BUSTER & BOMB　SHOULDER BACK BREAKER中↓↑+A or C
DOUBLE HAMMER　BRIAN HAMMER击中时↓↙←+A or C
DDT　DOUBLE HAMMER中↓↙←+A or C
ROCKET TACKLE　→↓↘+B or D

超必杀技
BIG VAN TACKLE　↓↘→↓↘→+B or D
AMERICAN SUPER NOVA　↓↘→↓↘→+A or C



AD/FIG/2P
製造商：SNK
推出日期：7月下旬
容量：容量未定

SPECIAL TEAM

比利

通常投
地狱落　近敌时←or→+C
一本钓投　近敌时←or→+D

特殊技
大回转蹴　→+A
棒高跳蹴　→+B

必杀技
三节棍中段打　←↙↓↘→+A or C
火炎三节棍中段打　三节棍中段打击中时↓↘→+A or C
旋风棍　A键连打
集点连破棍　C键连打
强袭飞翔棍　→↓↘+B or D
火龙追击棍　↓↙←+B
水龙追击棍　↓↙←+D
旋圆杀棍　→↓↘+A or C

超必杀技
超火炎旋风棍　↓↘→↘↓↙←+A or C
大旋风　↓↘→↓↘→+A or C

山崎龙二

通常投
绳上　近敌时←or→+C
乱投　近敌时←or→+D

特殊技
打判　→+A

必杀技
蛇使上段　↓↙←+A（可按着键储劲）
蛇使中段　↓↙←+B（可按着键储劲）
蛇使下段　↓↙←+C（可按着键储劲）
蛇使 CANCEL　蛇使储劲中D
SADOMASOCHISM　←↙↓↘→+B or D
倍返　↓↘→+A or C
制裁之匕首　→↓↘+A or C
爆弹 PACHIKI　近敌时→↘↓↙←→+A or C
淬火　→↓↘+B
踢砂　→↓↘+D

超必杀技
GUILLOTINE　↓↘→↓↘→+A or C
DRILL　近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C连打
DRILL（LEVEL 2）　喊叫中（48/60秒以内）击连打四次以上
DRILL（LEVEL 3）　喊叫中（48/60秒以内）击连打八次以上
DRILL（LEVEL 4）　喊叫中（48/60秒以内）击连打十二次以上

BLUE MARY

通常投
VICTOR投　近敌时←or→+C
HEAD THROW　近敌时←or→+D

特殊技
HAMMER ARCH　→+A
CLIMBING ARROW　↘+B
DOUBLE ROLLING　→+B

必杀技
SPIN FALL　↓↘→+B or D
M.SPIDER　↓↘→+A or C
STRAIGHT SLICER　←储→+B or D
CLUB CLETCH　STRAIGHT SLICER击中时↓↘→+B or D
VERTICAL ARROW　→↓↘+B or D
M.SNATCHER　VERTICAL ARROW击中时→↓↘+B or D
M.REVERSE FACE LOCK　↓↙←+B
M.HEAD BASTARD　↓↙←+D
BACK DROP·REAL　近敌时→↘↓↙↙←→+A or C

超必杀技
M.TYPHOON　近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B or D
M.SPLASH ROSE　↓↘→↘↓↙←+A or C
M.DYNAMITE SWING　↓↘→↓↘→+B or D

THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS



八神队

八神庵

通常投

逆剥	近敌时←or→+C
逆逆剥	近敌时←or→+D

特殊技

外式·梦弹	→+A·A
外式·轰斧 阴"死神"	→+B
外式·百合折	跳跃中←+B

必杀技

百式·鬼烧	→↓↘+A or C
贰百拾贰式·琴月阴	→↘↓↙←+B or D
百贰拾七式·葵花	↓↙←+A or C(可连续输入三次)
屑风	近敌时→↘↓↙←→+A or C
百八式·暗拂	↓↘→+A or C
参百拾壹式·爪栉	→↓↘+B or D

超必杀技

禁千贰百拾壹式·八稚女	↓↘→↘↓↙←+A or C
里百八式·八酒杯	↓↙←↙↓↘→+A or C

MATURE

通常投

DEATH BLOW	近敌时←or→+C
BACK PUSH	近敌时←or→+D

特殊技

CREMATORY	→+B

必杀技

DEATH CLAW	↓↙←+A or C(可连续输入三次)
METAL MASSACRE	↓↙←+B or D
DACIDE	↓↘→+A or C
DECEASED	←↙↓↘→+B or D
SACRILEGE	→↓↘+A or C
EBONY TEARS	↓↘→↘↓↙←+A or C

超必杀技

HEAVEN'S GATE	↓↙←↙↓↘→+B or D
NOCTURNAL LIGHTS	↓↘→↓↘→+A or C

VICE

通常投

DEATH BLOW	近敌时←or→+C
BACK RUSH	近敌时←or→+D

特殊技

MONSUTOROSHITI	→+A

必杀技

AUTOREUI	↓↙←+B or D
REIVNASU	跳跃中↓↙←+B or D
GORE FEST	近敌时→↘↓↙←→+A or C
DACIDE	←↙↓↘→+B or D
BLACKENED	近敌时←↙↓↘→+A or C
MEIHEM	↓↙←+A or C
MISANTHROPE	BLACKENED 或 MEIHEM 中↓↘→+A

超必杀技

NEGATIVE GAIN	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+B
WITH A RING SURAFCE	↓↘→↓↘→A or C

老头子

草雉柴舟

通常投

燧追	近敌时←or→+C
一刹背负投	近敌时←or→+D

特殊技

外式·轰追	→+A
外式·头椎	→+B

必杀技

百八式·暗拂	↓↘→+A or C
百式·鬼烧	→↓↘+A or C
四百贰拾七式·神悬	→↘↓↙←+B or D
百拾式·轺车	→↓↘+B or D
七百贰拾式·炎重	↓↙←+A or C(可连续输入两次)

超必杀技

里百八式·大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A or C
千百贰拾七式·都牟刈	↓↘→↓↘→A or C

坂崎拓马

通常投

大外刈	近敌时←or→+C
一本背负	近敌时←or→+D

特殊技

鬼车	→+A
瓦割	→+B

必杀技

虎煌拳	↓↘→+A or C
暂烈拳	→←→+A or C
飞燕疾风脚	↙储→+B or D
翔乱脚	→↘↓↙←+B or D
霸王至高拳	→←↙↓↘→+A or C(可按着蓄储劲)
猛虎舞颓岩	↓↙←+A or C

超必杀技

龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A or C
真·鬼神击	近敌时↓↘→↓↘→+A or C

HEIDERN

通常投

LEAD BERUCHA	近敌时←or→+C
BACK STOMPING	近敌时←or→+D
CRITCAL DRIVE	空中近敌时↑以外+C or D

特殊技

SHUTANARUNAGERU	→+B

必杀技

CROSS CUTTER	←储→+A or C
MOON SLASHER	↓储↑+A or C
NECK ROLLING	↓储↑+B or D
STORM BRINGER	近敌时→↘↓↙←+A or C
KILLING BRINGER	→↘↓↙←+B or D

超必杀技

FINAL BRINGER	↓↘→↓↘→+A or C
HEIDERN END	↓↙←↙↓↘→+B or D



TEAM EDIT 专用角色



RUGAL BERNSTEIN

通常投

SCORPION DEATH LOCK　近敌时←or→+C
SCORPRION BLOW　近敌时←or→+D

特殊技

DOUBLE TOMOHAWK　→+B

必杀技

烈风拳　↓↘→+A or C
KAISER WAVE　→←↙↓↘→+A or C(可按着键储劲)
GENOCIDE CUTTER　→↓↘+B or D
DARK BARRIER　↓↘→+B or D
GOD PRESS　→↘↓↙←+A or C

超必杀技

GIGANTIC PRESSER　↓↘→↘↓↙←+A or C
DEAD END SCREAMER　↓↘→↓↘→+B or D



矢吹真吾

通常投

金八铁　近敌时←or→+C
一刹背负投·不完全　近敌时←or→+D

特殊技

外式·轰斧 只具真型　→+B

必杀技

百式·鬼烧 未完成　→↓↘+A or C
百拾四式·荒咬 未完成　↓↘→+A
百拾五式·毒咬 未完成　↓↘→+C
百壹式·胧车 未完成　↓↙←+B or D
真吾 KICK　←↙↓↘→+B or D
肘落　↓↙←+A or C
真吾道制 壹式·花研　近敌时→↓↘+B or D

超必杀技

外式·驱凤麟　↓↘→↓↘→+A or C
BURNING SHINGO　↓↙←↙↓↘→+A or C

《98'格斗之王》新增人物白描插图



STREET FIGHTER ZERO 3
传闻中的少年街霸3

街机	厂商:COPCOM	类型:FIG
	推出日期:近日	容量：未定





◆ ADON



◆ SAGAT



◆ CAMMY



◆ HONDA



◆ BALROG



◆ BLANKA



◆ RYU



◆ KEN



◆ 豪鬼



◆ SAKURA



CAPCOM经典至极的大作——《STREET FIGHTER ZERO 3》，虽然到现时为止公开资料还是很少，但是在私下已经出现了很多很多的传闻，然而其中更有很多是颇具震撼性的。就让我们把这些“情报”统一统一。

令人期待的STEEET FIGHTER ZERO 3 公布会终于在夏季推出。虽然ZERO 2的画面仍在开发中，但CARCOM方面已公布了相当多的资料，而且也详细介绍了两位新人物的有关资料。我们就耐心等待吧！

《终于公布了两位新人物的资料了!!》

这位角色是不用多说大家相信也知道他是来自著名动作GAME《FINAL FIGHT》，和GUY一样是另一位男主角，原先的造型是白 T-SHIRT 蓝牛仔裤，但来到ZERO3 却竟然变了一副囚犯LOOK-- 身穿囚衣、手戴手铐，而他变成囚犯的原因是他在9年前救出了女友之后(在《FINAL FIGHT》的故事)，生活上感到很百无聊赖，于是经常无事生非，见到不顺眼之人便每每把其痛打泄忿，最后更因此而入狱，令到其女友也要舍他而去。后来他不甘受困，于是便展开了逃亡生涯。



这是ZERO了的原创女角，是一名梦想成为出色摔角手的少女，由于她曾听过一个关于摔角界皇者苏联佬ZANGIEF的“赤之旋风”的传说，所以她最大的心愿，便是和这个传说中的摔角皇者一较高下，在此之前，她便不断在街头和人对决，希望终有一天，可以挑战强者。



登场角色

在设定的造型方面当然是重新画过。旧角色基本上会原班人马登场，包括有RYU、EEN、SAKURA、ROLENTO、GEN、DHALSIM(印度佬)、ZANGIEF(苏联佬)、CHUNLI(春丽)、DIRDIE、ADON、SODOM、GUY、NASH(CHARLIE)、ROSE、SAGAT、VEGA(司令)、GOUKI(豪鬼)、DAN等18位，另外一些旧版中的老朋友亦在今集中玩大团圆，如HONDA、BLANKA、BALROG、CAMMY等，再加上全新角色KARIN，单是这里已有23位可用角色，不过除此之外，还知道会有数位来旧版街霸或《FINAL FIGHT》的角色，不过现时仍未方便公布，但相信很快便可再为大家报导。

全新女角神月KARIN



◆神月 KARIN

今集所加入的新角色神月KARIN，其实是来自一套漫画的原创角色。这漫画便是在日本街机GAME权威杂志《GAMEST》中连载的街霸漫画‘加油！SAKURA’，作者是以画街霸漫画出名的中平正彦先生，原是街霸ZERO 2的外传故事，主角当然是SAKURA，而“神月KARIN小姐”则是这故事的原创角色，在故事中是以SAKURA的竞争对手而存在的，而在外型上和CAMMY甚为相似，不知他们之间有否关系。



基本系统！

投技指令？

投技的指令是控杆推前，按两个P或按两个K。
但今集好像会增加投技失败的动作，如果是真的话在使用时必须十分小心。

有空中受身和地上DOWN回避？

有一点像《私立学园》的系统，而这两个系统都是有被追击的危机，所以使用时必须留意对手的动态。
空中受身：按两个P掣。
地上DOWII回避：按两个K掣。

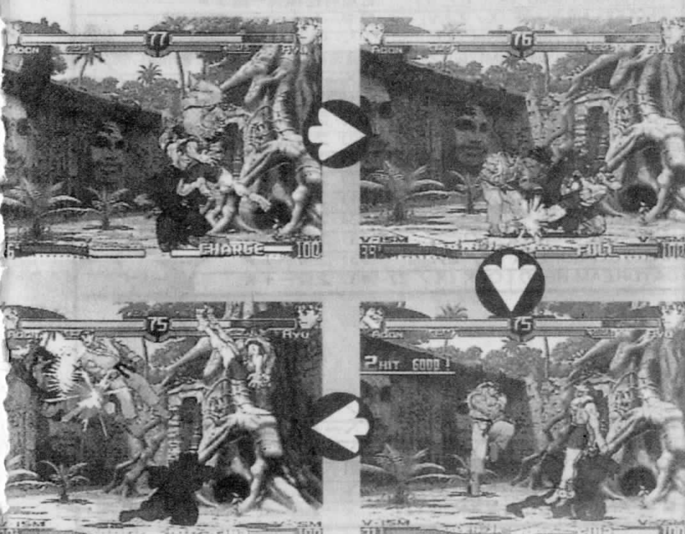
有否ZERO COUNTER?

会有ZERO COUILTER：使出的指令相信没有变更(挡格时←↓↓+P或K)，但预定会消费所有的SUPER能源！(但Xism没有)

有GUASD CRUSH!

如大家有留意我们的公开照片，不难发现每个角色的体力下方，有一条一格格的能源，而这条能源就是GUARD CRUSH 系统的能源(留意能源下GUARD字样)。这条能源应该会在档格的时候减少(大概是因应攻击力的大小而定吧)，减少至零的时候就会出现一瞬间的硬直时间，这系统可能是为了针对那些长时间防守者而设的(这不就与《堕落天使》的GUARD CRUSH系统一样吗?)





什么是ISM系统?

在选择了色角后，会有三个系统给玩者选择的，而这三个系统就是以下的"X"、"V"和"Z"ism了。

Xism

■只得一种超必杀技，和《S.F.2 SUPER X》时的一样，如RYU使用"真空波动拳"
□超必杀技的攻击力是最强的
▲不能使用ORIGINAL COMBO
△必须LEVEL全满(会有"GO"的字样出现)才可使出
◆部分角色多了一些必杀技
★没有特殊技及ZERO COUNTER；移动速度较快

Zism

■有一招以上的超必杀技，并有三个LEVEL之多
□超必杀技的攻击力只属一般
▲不能使用ORIGINAL COMBO
△必须要有LEVEL 1或以上才可使出
◆LEVEL 1的超必杀技，输入指令后按轻P/K；LEVEL 2超必须杀技在输入指令后按中P/K；LEVEL 3则在输入指令后按重P/K
★有特殊技及ZERO COUNTER

Vism

■没有超必杀技
□攻击力则以招式而定
▲可使用ORIGINAL COMBO
△有ORIGINAL COMBO能源就可使用，但会影响ORIGINAL COMBO的时间
◆ORIGINAL COMBO的形式有三种。而出招的方式亦有三种----轻P+轻K、中P+中K、重P+轻K、重P+中K。其中两种O.C.中可以跳
★有特殊技及ZERO COUNTER



少年街霸3幻之技表!

《STREET FIGHTER ZERO 3》《少年街霸3》近日厂家已公开一些角色的出招表，于是我们将这些资料统一，得出了以下这一个幻之技表!

X=X-ism专用/**Z**=Z-ism专用/**V**=V-ism专用/■=SUPER COMBO

RYU



波動拳（X／Z／V）	↓↘→＋P
灼熱波動拳（X／Z／V）	←↙↓↘→＋P
昇龍拳（X／Z／V）	→↓↘＋P
龍卷旋風腳（X／Z／V）	↓↙←＋K（空中可）
■真空波動拳（X／Z）	↓↘→↓↘→＋P
■真空龍卷旋風腳（Z）	↓↙←↓↙←＋K
■滅・昇龍拳（Z）	↓↘→↓↘→＋K

春麗



氣功拳（Z／V）	←↙↓↘→＋P
氣功拳（X）	←儲→＋P
旋圓蹴（Z／V）	→↘↓↙←＋K
SPINNING BIRD KICK（X）	←儲→＋K（空中可）
天昇腳（X／Z／V）	↓儲↑＋K
百裂腳（X／Z／V）	K連打
■千裂腳（X／Z）	←儲→←→＋K
■霸山天昇腳（Z）	↙儲↘↙↗＋K
■氣功掌（Z）	↓↘→↓↘→＋P

KEN



波動拳（X／Z／V）	↓↘→＋P
昇龍拳（X／Z／V）	→↓↘＋P
龍卷旋風腳（X／Z／V）	↓↙←＋K（空中可）
前方轉身（X／Z／V）	↓↙←＋P
前倒（X／Z／V）	↓↙←＋START
■昇龍裂破（X／Z）	↓↘→↓↘→＋P
■神龍拳（Z）	↓↘→↓↘＋K（連打
■疾風迅雷腳（Z）	↓↙←↓↙←＋K

CAMMY



SPIRAL ARROW（X／Z／V）	↓↘→＋K
CANNON SPIKE（X／Z／V）	→↓↘＋K
ACCEL SPIN KNUCKLE（X／Z／V）	→↘↓↙←＋P
HOOLIGAN COMBINATION	↓↘→↗＋P，之後強
■ SPIN DRIVE SMASHER（X／Z）	↓↘→↓↘→＋K
■ REVERSE SHAFT BREAKER（Z）	↓↙←↓↙←＋K
■ PHANTOM LAYETTE	↙儲↘↙↗＋K

豪鬼



豪波動拳（X／Z／V）	↓↘→＋P
灼熱波動拳（X／Z／V）	→↘↓↙←＋P
斬空波動拳（X／Z／V）	空中↓↘→＋P
豪昇龍拳（X／Z／V）	→↓↘＋P
龍卷斬空腳（X／Z／V）	↓↙←＋K（空中可）
阿修羅閃空（X／Z／V）	→↓↘（←↓↙）＋PPP
百鬼襲（X／Z／V）	↓↘→↗＋P
天魔空刃腳（X／Z／V）	空中↓＋中K
■滅殺豪昇龍（X／Z）	↓↘→↓↘＋P
■滅殺豪波動（Z）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
■天魔豪斬空（Z）	空中↓↘→↓↘→＋P
■瞬獄殺（Z）	小P、小P、→小K、大P

神月 KARIN



紅蓮拳（X／Z／V）	↓↘→＋P（可連續輸入3
無盡腳（X／Z／V）	↓↘→＋K（可在紅蓮拳後
崩掌（X／Z／V）	→↓↘＋P（可在紅蓮拳後
夜叉返（上段）（X／Z／V）	↓↙←＋P
夜叉返（下段）（X／Z／V）	↓↙←＋K
烈殲破（X／Z／V）	↓↘→↗＋P
■神月流 神扉開闢（X／Z）	↓↘→↓↘→＋P
■神月流 皇王拳（Z）	↓↘→↓↘→＋K

NASH



DASH（Z／V）	→→
KNEE BAZOOKA（Z／V）	DASH後K
SONIC BOOM	←儲→＋P
SOMERSAULT SHELL（X／Z／V）	↓儲↑＋K
■ SOMERSAULT JUSTICE（X／Z）	↙儲↘↙↗＋K
■ SONIC BREAK（Z）	←儲→←→＋P
■ CROSS FIRE BLITZ（Z）	←儲→←→＋K

ADON



JAGUAR KICK（X／Z／V）	↓↘→＋K
JAGUAR TOOTH（X／Z／V）	→↘↓↙←＋K
RAISING JAGUAR（X／Z／V）	→↓↘＋K
■ JAGUAR VARIED ASSAULT（X／Z）	↓↘→↓↘＋P
■ JAGUAR REVOLBER（Z）	↓↘→↓↘→＋K

R.MIKA



FLYING PEACH（X／Z／V）	↓↘→＋PK
DAYDREAM HEAD LOCK（X／Z／V）	近敵時控桿轉一圈＋K（連打可）
PARADISE HOLD（X／Z／V）	近敵時控桿轉一圈＋P
WINGLESS AIR PLANE（X／Z／V）	空中→↘↓↙←＋P
■ RAINBOW HIP RUSH（Z）	↓↘→↓↘→＋P
■ HEAVENLY DYNAMITE（Z）	近敵時控桿轉兩圈一P（連打可）
■ THIRTEEN PEACH SPECIAL"奔走"（#1）（X／Z）	↓↘→↓↘＋K
打擊（#2）（X／Z）	（#1）之後P
MOONSAULT PRESS（X／Z）	（#2）之後P
MISSLE KICK（X／Z）	（#2）之後K
WINGLESS AIR PLANE（X／Z）	（#2）之後→＋P
PARADISE HOLD（X／Z）	（#2）之後→＋K
OVER RUN（#3）（X／Z）	（#1）之後K
延髓 LARIAT（X／Z）	（#3）之後P
延髓 DROP KICK（X／Z）	（#3）之後K
RAINBOW SUPLEX（X／Z）	（#3）之後→＋P
DAYDREAM HEAD LOCK（X／Z）	（#3）之後→＋K

CODY



CRIMINAL UPPER（X／Z／V）	↓↙←＋P
RAFFIAN KICK（X／Z／V）	↓↘→＋K
BAD STONE（X／Z／V）	↓↘→＋P
BAD SPLAY（X／Z／V）	被對手轟飛時→↓
■ FINAL DESTRUCTION（X／Z）	↓↘→↓↘→＋P
■ DEAD END ARROW KNEE（Z）	↓↘→↓↘→＋K

GUY



崩山斗（X／Z／V）	↓↙←＋P
武神旋風腳（X／Z／V）	↓↙←＋K
武神 IZUNA 落（X／Z／V）	↓↘→＋P，之後P
疾驅（X／Z／V）	↓↘→＋K
■武神剛雷腳（X／Z）	↓↘→↓↘＋K
■武神八雙拳（Z）	↓↘→↓↘＋P
■武神無雙連刈（Z）	→↘↓↙←↘↓

ROSE



SOUL SPARK（X／Z／V）	←↙↓↘→＋P
SOUL THROW（X／Z／V）	→↓↘＋P
SOUL REFLECT（X／Z／V）	↓↙←＋P
SOUL SPIRAL（X／Z／V）	↓↘→＋K
■ AURA SOUL THROW（X／Z）	↓↘→↓↘＋P
■ AURA SOUL SPARK（Z）	↓↙←↓↙←＋P
■ SOUL ILLUSION（Z）	↓↘→↓↘→＋K

E.HONDA



百裂張手（X／Z／V）	P連打
SUPER 頭突（X／Z／V）	←儲→＋P
SUPER 百貫落（X／Z／V）	↓儲↑＋K
大銀杏投（X／Z／V）	近敵時控桿轉一圈＋P
■鬼無雙（X／Z）	←儲→←→＋P
■富士 OROSHI（Z）	←儲→←→＋K

DHALSIM



YOGA FIRE（X／Z／V）	↓↘→＋P
YOGA FLAME（Z／V）	←↙↓↘→＋P
YOGA FLAME（X）	→↘↓↙←＋P
YOGA BLAST（Z／V）	←↙↓↘→＋k
YOGA BLAST（X）	→↘↓↙←＋K
YOGA TELEPORT（X／Z／V）	→↓↘（←↓↙）＋PPP
■ YOGA TEMPEST（X／Z）	→↘↓↙←↘↓
■ YOGA INFERNO（Z）	↓↘→↓↘→＋P
■ YOGA STRIKE（Z）	↓↘→↓↘→＋K

DAN



我道拳（X／Z／V）	↓↘→＋P
晃龍拳（X／Z／V）	→↓↘＋P
斷空腳（X／Z／V）	↓↙←＋K
空中斷空腳（Z／V）	空中↓↙←＋K
■必勝無賴拳（X／Z）	↓↙←↓↙←＋P
■震空我道拳（Z）	↓↘→↓↘→＋
■晃龍烈火（Z）	↓↘→↓↘＋K
■挑發傳說（Z）	↓↘→↓↘→＋

ZANGIEF



DOUBLE LARIAT（X／Z／V）	PP同按
QUICK DOUBLE LARIAT（X／Z／V）	KK同按
VANISHING FLAT（X／Z／V）	→↓↘＋P
SCREW PILE DRIVER（X／Z／V）	近敵時控桿轉一圈＋P
ATOMIC SUPLEX（X／Z／V）	近敵時控桿轉一圈＋
FLYING POWER BOOM（X／Z／V）	控桿轉一圈＋K
■ FINAL ATOMIC BUSTER（X／Z）	近敵時控桿轉兩圈
■ AERIAL RUSSIAN SLUM（Z）	↓↘→↓↘＋K

VEGA



PSYCHO CRUSHER（X）	←儲→＋P
PSYCHO SHOT（Z／V）	←儲→＋P
DOUBLE KNEE PRESS（X／Z／V）	←儲→＋K
HEAD PRESS（X／Z／V）	↓儲↑＋K
SOMERSAULT SKULL DIVER（X／Z／V）	↓儲↑＋P，之後P
VEGA WARP（X／Z／V）	→↓↘（←↓↙）＋P
■ KNEE PRESS NIGHTMARE（X／Z）	←儲→←→＋K
■ PSYCHO CRUSHER（Z）	←儲→←→＋P

SAKURA



盛櫻拳（X／Z／V）	→↓↘＋P
波動拳（X／Z／V）	↓↘→＋P
春風腳（X／Z／V）	↓↙←＋K
SAKURA落（X／Z／V）	→↓↘＋K，之後
■亂櫻（X／Z）	↓↘→↓↘＋K
■真空波動拳（Z）	↓↘→↓↘→＋P
■春一番（Z）	↓↙←↓↙←＋K

BALROG



FLYING BARCELONA ATTACK（X／Z／V）	↓儲↑＋K，之後P
IZUNA DROP（X／Z／V）	↓儲↑＋K，近敵時↓
ROLLING CRYSTAL FLASH（X／Z／V）	←儲→＋P
SKY HIGH CLAW（X／Z／V）	↓儲↑＋P
SCARLET TERROR（X／Z／V）	↙儲→＋K
BACK SLASH（X／Z／V）	PPP同按
SHORT BACK SLASH（X／Z／V）	KKK同按
■ ROLLING IZUNA DROP（X／Z）	↙儲↘↙↗＋K
■ SCARLET MIRAGE（Z）	←儲→←→＋K

GEN



（喪流）

百連勾（X／Z／V）	P連打
逆瀧（X／Z／V）	→↓↘＋K，之後K
■慘影（X／Z）	↓↘→↓↘→＋P
■死點咒（Z）	↓↙←↓↙←＋P

（忌流）

蛇穿（X／Z／V）	←儲→＋P
徨牙（X／Z／V）	↓儲↑＋K
■蛇咬叭（X／Z）	↓↘→↓↘＋K
■狂牙（Z）	空中↓↙←↓↙←

ROLENTO



PATRIOT CIRCLE（X／Z／V）	↓↘→＋P
STINGER（X／Z／V）	→↓↘＋K，之後K
MEKONG DELTA ATTACK（X／Z／V）	PPP同按，之後P
MEKONG DELTA AIR RAID（X／Z／V）	↓↙←＋P，之後P
MEKONG DELTA ESCAPE（X／Z／V）	↓↙←＋K，之後K
■ TAKE NO PRISONER（X／Z）	↓↘→↓↘→＋K
■ MINE SWEEPER（Z）	↓↙←↓↙←＋P
■ STEEL RAIN（Z）	↓↘→↓↘→＋P

BIRDIE



BULL HEAD（X／Z／V）	←儲→＋P
BULL HORN（X／Z／V）	按住PP或KK儲勁，然後放開1個P
MURDER CHAIN（X／Z／V）	近敵時控轉一圈＋P
BANDIT CHAIN（X／Z／V）	近敵時控桿轉一圈＋K
■ THE BIRDIE（X／Z）	←儲→←→＋P
■ BULL REVENGER（Z）	↓↘→↓↘＋P／K

BLANKA



ELECTRIC THUNDER（X／Z／V）	P連打
ROLLING ATTACK（X／Z／V）	←儲→＋P
VERTICAL ROLLING（X／Z／V）	↓儲↑＋K
BACK STEP ROLLING（X／Z／V）	←儲→＋K
SUPRISE FORWARD（Z／V）	→→
SUPRISE BACK（Z／V）	←←
AMAZON RIVER RUN（X／Z／V）	↘＋大P
■ GROUND SHAPE ROLLING（X／Z）	←儲→←→＋P
■ TROPICAL HAZARD（Z）	↙儲↘↙↗＋K

SAGAT



TIGER SHOT（X／Z／V）	↓↘→＋P
GROUND TIGER SHOT（X／Z／V）	↓↘→＋K
TIGER CRUSH（X）	↓→↗＋K
TIGER CRUSH（Z／V）	→↓↘＋K
TIGER BLOW（Z／V）	→↓↘＋P
TIGER UPPER CUT（X）	→↓↘＋P
■ TIGER GENOCIDE（X／Z）	↓↘→↓↘＋K
■ TIGER CANNON（Z）	↓↘→↓↘→＋P
■ TIGER RAID（Z）	↓↙←↓↙←＋K
■ ANGRY CHARGE（Z）	↓↘→＋START

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

超能力战士 2012

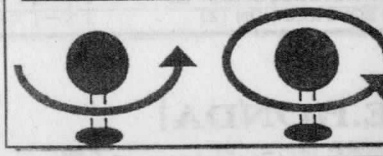
街机	厂商:TAITO	类型:FIG
	推出日期:近日	容量:未定

在两年前，立体格斗游戏开始流行，由《VF》到《铁拳》系列都有不少出色的立体格斗游戏。而这《超能力战士》这一作亦是这段时期的出色立体格斗游戏。因其独特的战斗系统，在全方位的地方战斗，令到游戏的刺激度及迫力大大增加，使得不少人都十分喜欢这游戏。《超能力》将会推出其续集，名为《2012》，其游戏背景已是一集的10年后，大部分的角色都有不同，因为这游戏快将在各大游戏机中心推出，所以本书率先推出其出招表。

操作方法

弱——輕攻擊
強——強攻擊
G——防禦

手掣半回轉　手掣全回轉



全10名角色超能力技一览表

MIGHT



“雷击”的驱使者，是《2012》的主角，正义感非常强。

超能力技名	出招	出消	方向
エレクトリッガー	弱or➡➡+弱	30%	選択
マグネットアンカー	手掣半回轉+弱	30%	選択
ライトニングソード	手掣半回轉+強	40%	
ライトニングハウンド	⬅➡+弱	40%	選択
※【追加】方向変換	手掣1回轉+弱	40%	
サンダーブレイク	⬅➡➡+弱	45%	
エクスキュージョン	⬅➡➡+強	60%	選択

PATTY



“声音”的驱使者，在年少时曾救MIGHT一命，因此MIGHT对PATTY有如姊姊般看待。

超能力技名	出招	出消	方向
ホーリーウィスパー	強or➡➡+強	30%	選択
プレリュードキー	⬅➡+強	20%	
※【追加】エターナルハープ	⬅➡➡+弱	50%	
スイートトーン	手掣半回轉+弱	0%	選択
※【追加】共鳴	手掣半回轉+弱	20%	
ソニックラプソディー	手掣1回轉+強	40%	選択
リバースノイズ	⬅➡+強	45%	
ホーリーバージ	➡➡+弱	90%	選択
セイントレクイエム	⬅➡➡+強	80%	

WENDY



能够自在地操纵“风”的使者，能够在结界内利用“风”来驱除邪恶。

超能力技名	出招	出消	方向
エアクレセント	強or➡➡+強	30%	選択
エアスラッシャー	⬅➡+弱	40%	
ボルテックスストリーム	➡➡+弱	50%	選択
ミラージュステップ	手掣半回轉+弱	50%	選択
トライクレセント	手掣1回轉+強	50%	
※【追加】分離	手掣1回轉+強	0%	
シルフィードダンス	⬅➡➡+弱	45%	
アースゲイル	⬅➡➡+強	70%	

GATES



是一名机械的改造人，是为了追杀能力者而来的。

超能力技名	出招	出消	方向
TOWミサイル	強or➡➡+強	30%	
Gクラッカー	➡➡+弱	40%	選択
スタンコレダー	⬅➡+弱	40%	選択
プラズマカノン	手掣半回轉+弱	45%	選択
ブーストアーム	手掣1回轉+強	30%	
※【追加】ダブルブースト	手掣1回轉+弱	30%	
※【追加】パイルバンカー	手掣1回轉+強	30%	
オールレンジミサイル	⬅➡➡+強	50%	

GUDEATH



以"力量"为傲的战士，但为人十分邪恶，只要是他不喜欢的人便会杀掉。

超能力技名	出招	出消	方向
グラビティーブリット	弱or➡➡+強	30%	選択
メテオハンマー	⬅➡+弱	30%	
アステロイドベルト	手掣半回轉+強	70%	
※【追加】サテライトフォール	手掣半回轉+強	0%	
※【追加】サテライトフォール	手掣半回轉+弱強	0%	
メテオブッチャー	手掣1回轉+弱	70%	
シェービングウォール	⬅➡➡+弱	60%	
グラビティー∞	⬅➡➡+強	90%	

REGINA



以强大的破坏力为傲，操作"火"的使者，招式也十分厉害的。

超能力技名	出招	出消	方向
ブレイズショット	強or➡➡+弱	30%	選択
スパークレイン	⬅➡+弱	40%	選択
フレアブラスト	⬅➡+強	40%	
バーストウイップ	手掣半回轉+弱	40%	選択
ハイパーナパーム	手掣1回轉+強	40%	選択
フレイムチェイサー	⬅➡➡+弱	50%	
アトミックバーナー	⬅➡➡+強	80%	

CARLO



能变幻自如操控"水"的使者，为人十分冷酷。

超能力技名	出招	出消	方向
ハイドロスパイラル	弱or➡➡+強	30%	選択
ハイドロトラップ	⬅➡+弱	45%	
ハイドロブレード	⬅➡+強	40%	
アクアジャベリン	手掣半回轉+弱	40%	選択
アクアギムレット	手掣1回轉+強	50%	選択
バブルマイン	⬅➡➡+弱	50%	
サーペントブレス	⬅➡➡+強	80%	

刹那



利用"暗"之力的使者，为人十分阴险，攻击力及速度都十分高，一位十分厉害的对手。

超能力技名	出招	出消	方向
ダークサイドソウル	強or➡➡+弱	30%	選択
ダークウェッジ	⬅➡+弱	40%	
ミラーズコフィン	⬅➡+強	50%	
ネガティブドレイン	➡➡+弱	45%	
ダガーズシャドウ	手掣半回轉+弱	40%	選択
ブラックサン	手掣1回轉+強	70%	選択
シェイディークラウド	⬅➡➡+弱	40%	
ザ・ダークネス	⬅➡➡+強	100%	

玄信



使"咒符"者，擅长"封印"技，是为了追超能力战士而来。

超能力技名	出招	出消	方向
鬼火魂	弱or➡➡+強	30%	選択
連炎符	⬅➡+弱	30%	選択
※【追加】護法脚	➡➡+弱	30%	
金剛輪	⬅➡+強	40%	
轟雷珠	手掣半回轉+弱	40%	選択
符護衛	手掣1回轉+弱強	70%	
呪縛殺	⬅➡➡+強	60%	
※【追加】その1	[illegible]		
※【追加】その2	[illegible]		

EMICTO



使"光"的使者，自身被"洗脑"的杀人机械，但和某人是有着关系的。

超能力技名	出招	出消	方向
シャイニングアロー	弱or➡➡+強	30%	選択
リフレクターダッシュ	➡➡+弱	40%	
プリズムリフレクター	⬅➡+強	20%	
エンゼルハイロウ	⬅➡+強	50%	選択
シーカーレイ	手掣半回轉+強	30%	
プリズムシール	手掣1回轉+強	40%	
トリニティレイ	⬅➡➡+弱	80%	
アークエンゼル	⬅➡➡+強	80%	



太空战士 VIII

PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
	推出日期:冬季	媒体：CD-ROMX?

故事背景

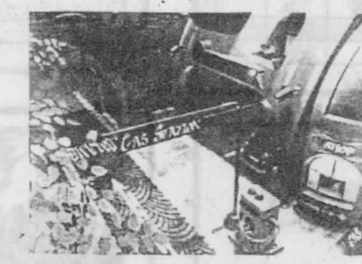
与以往《F.F.》系列的作品一样，今作也是一个完全独立的故事，而《F.F.VIII》的故事背景发生在两位主角SQUALL LEONHART(男主角)及LAGUMA.LOIRE(女主角)的世界之间，虽然详细内容仍然未知，但由于故事是以近代时期作背景，因此玩起来时的亲切感及投入感将会比《F.F.VII》更高。

由第一集至第五集，故事的内容大都是环绕四种元素和对应的四颗水晶的(除了第二集，那是关于帝国军和叛军之间的战争，牵涉到水晶的较少)，到了超任的第二作及次世代第一作(即是第六集和第七集)主题就开始改变了，和水晶再没有关系，而变成了人类、魔法/魔力、科学及世界之间的角力。

人类可以利用魔法，而科学的力量较易掌握并可与魔法匹敌，不过对世界会造成影响。自私的人类盲目地利用科学的力量，导致保护和养育人类的世界出现危机。这个矛盾在第六集和第七集中多少反映了故事创作人对环境保护的意识和关注。但这次第八集的推出，似乎故事的主题再一次改变了，在标题上一对相拥的男女，大概《FF VII》会是一个爱情故事吧!但是现时所得的资料，女主角的身份及年龄还是未能确定。一切仍有待《FF VIII》体验版推出及厂方公布时才能下定论。

而从图片看来，故事的舞台应该和第六集类似，中世纪的建筑但是有高科技的城市和武器，还有近乎现代我们的服饰，不过相信会比第六或七集有更高的文明(从高科技的建筑看到)。这不是和第六集的使用魔导之力推动机械的帝国及艾多卡王子使用的机械很类似吗?

不知道游戏故事里的国家会是已经统一了，还是正在分裂呢?实在是无从稽考的。会是国家四分五裂，正值战乱当中，或是和平之中潜伏着危机呢?在乱世中的情侣故事，应该会带给玩者跟上集CLOUD和AREITH的故事以外一种感动。





世界观

《F.F.VIII》的世界与现实世界可谓非常相似，那里同样有海洋、天空、森林及大地，而且世界内能同时拥有天然景物如树木、沙漠及山丘等及人工建筑物如公园、酒店、塔城及海港等，但人工建筑物的比例远比天然景物为多，或许游戏的故事内容会牵涉到现今的环境问题。

目的

每一集的《FF》都会有一个大魔王，或者滥用力量的野心家等等，于是就令到一群正义之士出来反抗。这似乎是一般RPG的格式之一，但看看同是SQUARE出品的《XENOGEARS》，故事开始加入了一些人情味，内心的斗争等等，这次在《FF VLLL》里会不会有类似的情节呢?又看看前作，主角是失去记忆的佣兵，而‘魔王’则是一个背负着悲惨宿命的人，看来角色之间的黑白越来越不分明了。这次的故事主题是‘爱’，相信角色之间的矛盾会令故事更精彩。

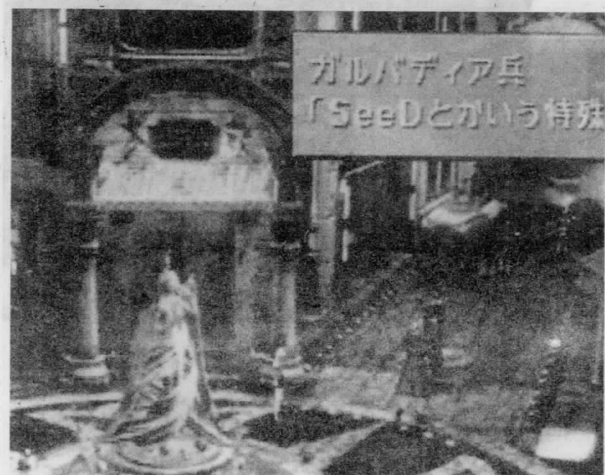




《FF VIII》的宣傳海報

系统

暂时所看到资料来说，相信一直受欢迎的“召唤魔法”是不会缺少了，而即时战斗亦会令游戏的趣味大增，相信这两年系统是会健在的。至于第七集的‘MATERIA’评价则是好坏参半，有的说破坏了角色的‘独特性’(例如第四集的主角们各有一种特殊技能就是有独特性)，而且储经验值的时间会增加(不过也有人说这是RPG游戏的一种乐趣，将所有特技到手时会有一种莫名其妙的快感和满足感)。MATERIA 的系统会否保留是一个未明朗的因数，但是每一集的《FF》都会有一种令人焕然一新的系统却是肯定的。



游戏进行方式

相信不少人都会关心《FF VII》到底会采用怎么样的手法进行，或者大家希望变成全多边形，不过为令画面美观，厂方决定继续使用《FF VII》的方式，就是以静电脑描绘的画像背景，加上多边形的角色，但不同的地方是今集人物于平常时间也是等身大，不再是过去的二头身Q版人，这方面可能是为了迎合欧美方面，因为据了解今集将会是同时在日本、美国及欧洲推出，藉此刺激销路。

战斗方式

战斗方式其实还是选择指令方式，但是会发现与过去七集感觉完全不同，以往是下方有三分一位置是指令栏，在《FF VII》就变了另一个模样，只以左下一个视窗显示指令，正下方为三位角色的体力棒(不是以前传闻的四人队伍)，而且视点亦不再是横视形式，不过就全以多边形制作，敌我描绘亦更漂亮。指令方面亦值得注意，除了战斗、魔法和道具外，还有一个‘G.F.’指令，是否代替LMIT技的新设计呢?武器方便将会使用机关枪或是炸弹这些自动武器，是否放弃了刀剑类武器呢?不管如何，《FF VII》必定是今后PS用户谈论的话题之一。

历代特别系统概要

第一集是升级为上位职业系统。
第二集的各种武器及魔法能力，陆行鸟首次登场。
第三集的交通工具和海底世界的设定。
第四集的即时战斗系统和二人同时玩的系统。
第五集的职业升级及‘ABILITY’可以随时改变替换，造出独一无二的职业，及补足职业能力上的不足。
第六集的“魔石”系统，令各个角色都可以使用魔法，及利用魔石来调整角色的能力等等。
第七集的‘MATERIA’----令武器可以随时改变性能、角色独有的‘LIMIT技’及饲养陆行鸟。
至于第八集将会有什么新的系统出现呢?会不会可以自己造出喜欢职业或者武器?或者会否加入动作、育成之类的份儿呢?而魔法一直都是《FF》系列所有的，这次它会否仍然存在呢?又会否有新的使用方法呢?属性方面会否有新的加入呢?一切一切只能留待《FF VIII》的新消息吧!



特技/魔法

由第三集开始，每个职业都加入了固有的特技，但不会消耗MP，而第五集开始就加入了青魔(怪物们的特技)，到了第六集各角色都可以使用魔法了，而第七集就可以说是将历代游戏的特点都融在一起了。至于第八集会是怎样呢?会不会有全新的魔法系统呢?或是有另外加入特技呢?照现在的公布资料看来，以往基本的黑和白魔法都会仍在的．不过修得方式相信有所不同，会否是购入取得呢?或是从特别角色上习得呢?

交通工具

由第一集开始，《FF》便有交通工具了，由最细的木筏(第二集)到后期可以容纳十多人同伴，附有道具店及回复HP地方的巨型飞空艇，甚至巨大魔导船往月球等等，变化的确很大。暂时所看到的是一部小型已加上武装的快艇，相信会是量产型(因为同时看到有多部)。那么将会有些甚么新的交通工具出现呢?旧有的飞空艇又会否出现呢”还有上集令不少玩者着迷(饲养)的陆行鸟又会不会再一次成为集点之一呢?





人物设定

厂方已公开了《FF VIII》两位主角级男性角色，今集的人物设定将沿用《FF VIII》和《PARASITE EVE》的设计师野村哲也负责，所以人物都非常俊俏，现时并非有太多关于这两位人物的资料，本刊只好谨以手上有的东西为大家做介绍：



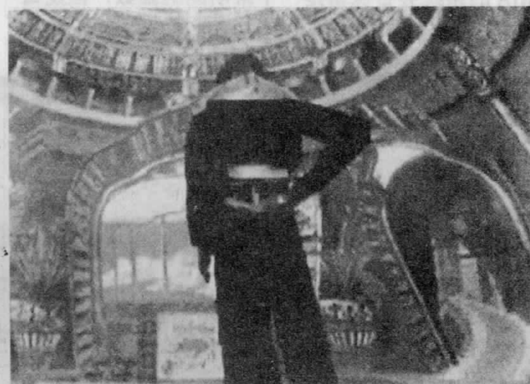
名称：SQUAL LONHART(10)
年龄：17岁
身高：177cm
主角相信就是他（连LOGO亦是他拥抱着一名女郎（天野喜孝先生设计），虽然只是一个十七岁的少年，却没有半点稚气，更有几分沧桑感，而且从他额上有一条约三英寸的疤痕来看，可能主角的童年有过一段不大如意的经历。此外据知他擅长使用一柄名为GUNBLADE的武器。





名称：LAGUNA LOIRE
年龄：27岁
身高：181cm
长着一头长发的LOIRE，单看其面目似乎比LONHART还年轻，想不到实际年龄比后者大10岁，对于此人的各种资料暂还不太明朗。





在命运之下的战士们……
全新系统大公开!!!

崭新的意念

自古以来，人类为保护某种东西而一直不断战斗。有的为了保护家人，有的为了保护恋人，有的为了保护自己的故乡，有的为了保护国家，也有的为了保护个人的尊严……在命运驱使之下，他们不得不战斗到底！



FINAL FANTASY VIII是"FF"系列的最新作品。在以往的"FF"作品中，都是以一个强大的背景作为题材，主角在当中不断战斗成长，这就是"RPG"游戏之魅力所在。

今集中，将会出现多种不同的RPG系统。除了自"FF VIII"开始出现的战斗ATB系统（时间流逝系统）外，连久违了的"转职系统"及保存已有技能之Ability系统亦在其中，今集更新加入不少创新而有趣的系统。有兴趣的读者密切留意。

《取消以往MP魔法值概念!?魔法抽出系统!!!》

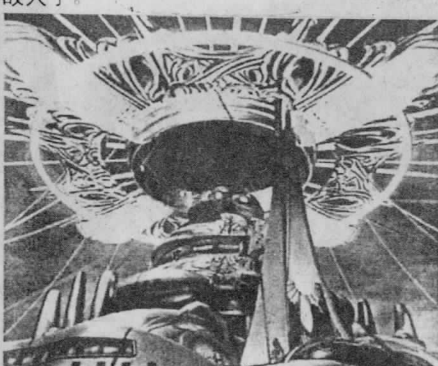
在以往的"FF"系列战斗中，除一般常规格斗攻击外，还有多种各具属性的魔法攻击，而且两者在战斗中互补不足。FF VIII 当然亦不例外，不过在今集中，魔法的使用方法有所改变，这就是全新的"DRAW SYSTEM"。

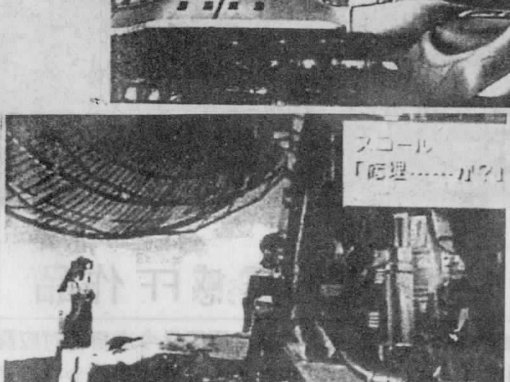
所谓"DRAW"即"抽出"之意----由我方角色把敌方魔法抽出!即每个角色都可从敌方把魔法抽出，然后据为己用，使用方法与一般道具无异。而由于是以次数计算，因此不需MP的存在。但有时使用"DARW"并不成功，这关乎角色与敌方的能力问题。

《"DRAW"就等如将魔法抽出!!》

在FFV III 里，是没有所谓"买魔法"这回事的。需要使用魔法时就只有向敌人夺取了。不过玩家不用担心，因为敌人经常都拥有火系、回复系等魔法道具在身，只要使用"DRAW"便可夺回来使用，而且还可以储存起来在有需要时使用。由于可以储存起来，因此也产生了各种战术，例如：

1. 机械系敌人和两栖敌人出现时，首先可由栖类敌人处抽出水系魔法，然后再由机械系统敌人处抽出雷电系魔法，并且将之储存起来。
2. 然后便可用雷电系魔法对付对雷电系魔法防御力弱的两栖类敌人。
3. 而对付水系魔法防御力较弱的机械系敌人，当然是使用水系魔法了。
4. 同样道理，玩者便可利用这种抽取魔法技能对付有关相互相克的敌人了。





《自由选择使用魔法的角色!?》

由于FFVIII中，魔法已可像另类宝物般使用，因此只要是成功夺取魔法的话，任何角色都可使用的。

《关于"DRAW"》

和以前偷取道具一样，使用"DRAW"也会有失败的时候。但在怎样的情况才会失败呢?这将会是很重要的常识。例如：当敌人比我方角色更强时，自己的水准达不到可使用该魔法时，都会直接影响到成功夺取魔法的机会率，所以在使用"DRAW"时，玩家必须加以考虑敌多双方情况。

《想要连续使用魔法时，就必须双倍地抽出!!》

在"DRAW"系统中，亦有类似"FFVII"出现过的"W魔法"和"W召唤"等连续使用魔法的指令。不过在FFVIII中，会利用一种"DOUBLE"的指令去执行。当使用后，便可发出连续的魔法，其威力相当惊人啊!!





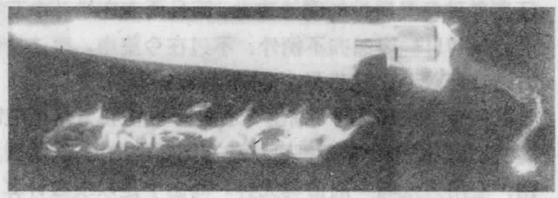
守护主角的召唤兽力量－GUARDIANFORCE!

在以往的FF系列中，召唤兽一直都是以召唤魔法叫出来的，但在FFVIII中，虽然仍是召唤兽，却改用了"GUARDIAN FORCE"这名字。因为在今集中，它们已不需由召唤魔法叫出来，而是成为了主角的守护神!

虽然在战斗中，仍是需要呼唤它们出来的，但是不会立即离开，而会留下来保护主人，并随着其主人的能力而成长，但是并非以其主人的经验值比例成长，而是类似使用该召唤兽的次数而成长。但有关方面详情还未公布。

《GUARDIAN FORCE的能力》

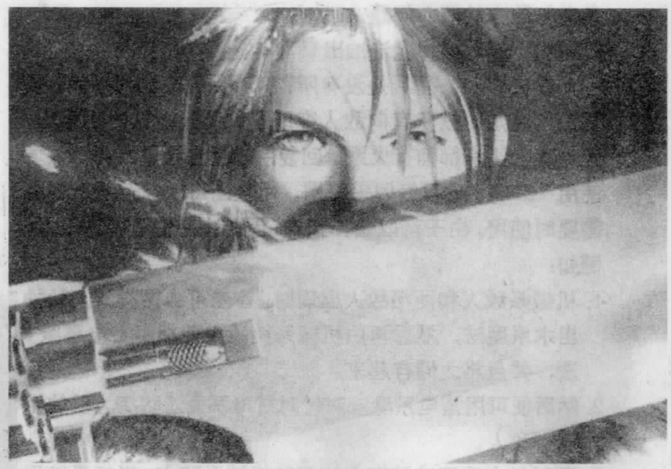
因为已不再叫做召唤兽，因此也不需要召唤魔法，而这种新技能将改为G.F.，为呼唤它们的指令。不过在FF VIII中，不是一叫它便会立刻出现，而是必须稍等一会。并且由于它出现后亦可代替主人承受攻击，因此它同样会有自己的HP体力值。当HP为0时，便暂不能再呼唤它出来了。



GUNBLADE 特殊技

在FFVIIII 中，除了以前有的武器外，更加入了如SQUALL 所专用的两用式武器——枪和剑的组合“GUN LBADE”。这可谓一种全新的构思，现在就为大家介绍一下这武器的部分资料。

在战斗中，当主角作出攻击的一瞬间，只要加入某种力量的话，使可发挥出更强的攻击力。但详情仍未清楚，只知道其中一个方法是在作出攻击的一瞬间按下R1键，使能加强其攻击力，要注意的是当玩家选择了攻击指令后，还必须在主角攻击的一瞬间输入指令才能生效。而在主角作出攻击的期间，也产生了一种强化特技，叫做“连续剑”



SQUALL 的特殊技“连续剑”

SQULL 在战斗中，当只要合乎某种条件的话，便能使用这种创新特殊技。这是一种在一次攻击的期间，出现连续攻击的技巧。基本上和FF VII 的“LIMIT”技有点相似，但今次是时间限制的。而表示时间的能源棒是由左至右移动的，当时间经过后还会变色，令玩家看得更清楚。

终于知道第一个首脑的资料了!!

首脑：黑寡妇
全身长：12.8cm
身体宽度：3.4CM
全体宽度：8.4CM
全体高度：3.1cm
净重量：64.8t
连装备重量：97.21
武器：MK15 扩散光束炮
装置：蒸气推动机
（型号 MEN 330）
输出力：7450hp
最高速度：陆上 4343km/h
非陆上 38km/b
航行距离：50km



这部像蜂蛛的机械人首领是一部不需人手驾驶的攻击用兵器，名叫 BLACK WIDOW(黑寡妇)。因为腿部是采用多节技的构造，所以行动力相当高，而且可用其足作出横扫式攻击。机身前部还装有攻击范围很大的扩散光束炮，可以作出复杂的攻击。

令人真的震感 FF 作品

此作将会令大家感到震撼，原因是今次将会对应震动手制DUAL SHOCK。在战斗中的攻击或受攻击都会有震动感觉。我想大家都在期望可早日一试这种新的 RPG 感觉呢！



“私立 JUSTICE 学园”

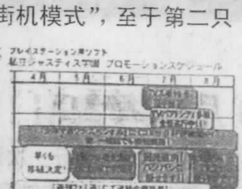
PS	厂商:CAPCOM	类型:FTG
	推出日期:近日	容量：CD-ROM

CAPCOM的立体格斗大家庭终于又多一位成员，而这位新成员的名字叫《私立 JUSTICE 学园》(以下简称《私立》)，CAPCOM最初构思它时向游戏玩法　爽快，画面流畅、和人物要有独特个性这个目标前进，所以他有别于以往作品，而这种做法亦相当成功，既然街机大受欢迎，移植到家用机是必然的事，所以CAPCOM便顺势推出PS版，但如果只是完全移植，就确实太无新意，因此这只家用机《私立》将会玩玩新意思，除了有新角色追加之外，亦会增设育成模式。但究竟他的育成模式是怎样呢?如果想知道便要留意以下介绍。



“CD 两枚组”

既然 CAPCOM 采用到双 CD 制作，《私立》当然有过人之处，而第一只碟将会收录了“街机模式”，至于第二只碟就会收录 PS 版独有的“私立 JUSTICE 学园的改进和热血青春日记”，比起以往单纯格斗或只附加BONUS STAGE有趣得多。



“街机模式”

内容除了会完整收录街机曾出现过的角色外(包括四名隐藏人物樱花、无带面具AIKRA、雷藏和雹)，这个家用版本亦会增多两名原创人物：



燃烧红色之运动服热血隼人：由名漫画家岛本和彦老师担当人物设定，从名字上已经可以看出他的性格，热血隼人好明显是一名血汉，除了名字外他的衣着亦十分热血，身穿深红色的运动服配竹刀，十足十漫画书中的教师，相信他在游戏内应该有不错的表现。

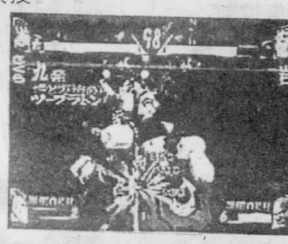




外道高校之总番长风间醍醐：由原本的插画家设定，他的身份是外道高校传说之总番长，亦是隐藏角色风间AIKRA的哥哥。在街机版中他是一名失踪人士，而他妹妹AIKRA便是要找出他的下落，现在他出现在PS版中相信一定有影响。至于他的实力由于是不良集团的总番长，所以绝对是强劲角色，推出后大家不妨试试。

“游戏形式”

《私立》和以往的立体格斗最大分别便是他的多彩连续技，如果有玩过街机都应该领教过电脑的连续技，是否好厉害呢，所以要取胜便需要练习连续技。



除了连续技外，《私立》亦很注重他的“爱与友之组合”，其实玩者可称它为“合体超必杀技”，威力虽然和一般超必差不多，但华丽程度就有过之而无不及。

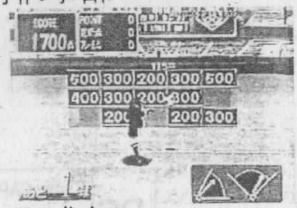


“私立 JUSTICE 学园的改进和热血青春日记!”

可能因为《私立》的游戏背景是学校，间的争斗关系，所以顺理成章便有一些育成游戏新增，“热血青春日记”的玩法是首先需要玩者选定一位角色，之后便开始进行育成，如果玩者要提高他的能力值必须不断参加课外活动



排球部



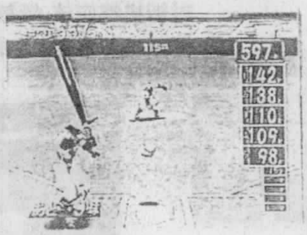
玩者必须准确击中纸板，而每块纸亦有一个分数，能否取得高分便要看玩者的能力啦！

足球部



同样是要击中纸板才有分数，只是游戏形式不是排球而改为足球。

棒球部



主要是练习击球准确和力度控制，只要越打得远分数便越高。

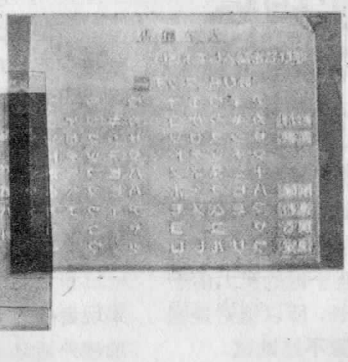
热血青年高校日记

“私立 Justice 学园”一直都受到游戏迷注视，在第2枚“Evolution Disc”内的“热血青春日记”中更可享受充满育成味道的学园生活。今次厂方将游戏做成文武兼备，可能是想证明她们除了制作格斗游戏功力深厚之外，对其他元素游戏亦充满发展期望。

从入学愿书开始

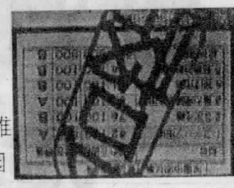
在入学愿书中制作喜爱角色，入读喜爱的学校，在初期1年校园生活中，除可透过运动学会增强能力外，与女校生之间的恋爱事件亦会登场，期间更会考试或与其他高校师生（游戏内登场人物）实行格斗比赛争取进级。游戏开始时，玩者先在入学愿书中登记玩者喜欢性名、别称、性别和选择入读之学校，完成后便可在形像画面中选择五官，自行塑造角色相貌。





健康校园生活体验

办完入学手续后便正式开始真正的校园生活，上堂学习、加入兴趣学会和结识其他同学，发生各种事件当然是育成游戏的重要项目。以下会介绍制作角色“雏田”入读五轮高校最初1年的校园生活的重要体验实录供大家作参考。



4月入学

入学后第一个发生的事件就是选择加入学会。热爱运动的“雏田”加入了排球部。各种运动学会能提升不同程度的能力值和成长速度，所以要因应想育成的项目，慎重选择学会，此举对角色培育是很重要的。



6月太P战

太阳学园每年都会举办“Pacific High School 对抗战”俗称太P战。太P战设有几种比赛项目，包括室内竞走、足球对战、排球比赛，“雏田”虽然是女孩而强项亦不是足球，但因为希望支援好友“恭介”便以校外生身份加入队伍参与足球PK战。



8月临海合宿

夏季暑热时节各学校会联合举行一次海滩宿营旅行，雏田‘夏’的健康肌肉和Tiffany爆炸性身段穿着泳衣时真是各有睇头，当中亦会发生神秘与恋爱事件对平日紧张学习气氛有着舒缓作用。

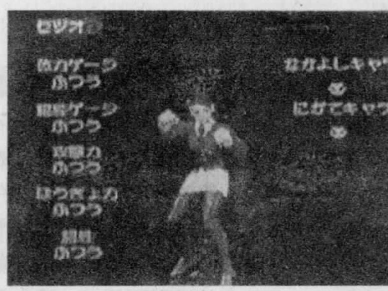
9月学园祭

在9月下旬是举得学园祭的日子，当中除了人发生多种事件外，最特别的应该是考验精神力与筋性的胆量大测试。雏田选择同是排球学会的胆量大测试。雏田选择同是排球学会的夏作同伴，一起走进神秘地域。当中各种吓人事件真是防不胜防，最后竟然是一向文静的夏在一路上照顾同伴，以完成这恐怖试练。



期考惊人大测试

除了一般学习考试外，学园付加设立一项格斗技期末试验。这项试验能有效强化角色能力值，对晋级有着实际帮助。教官是太阳学园教师“热血隼人”先生，在头一、二学期的考试期间，他会出任特别讲师，教导各种格斗技术(即是格斗操控讲解)，然后到了末期考时他便会与学生进行对决战。若要考试成绩理想，平日多加锻练，尽量提升能力参数当然是重要的一环。



3月进级

进入3月是青春日记头1年生活完结，晋级到2年生的时刻。这时除了可再次登新角色外原有角色雏田的各种操控指令、习成必杀技和其他能力指数亦会得到连载，可谓是一种全年成绩表。另外玩者可将资料存档，待日后与朋友育成角色进行格斗对战

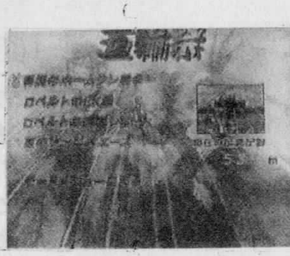






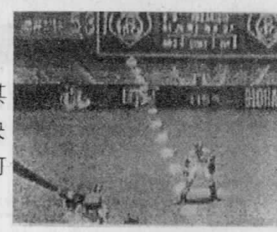
特别事件“五轮祭”模式

“Evolution Disc”里面的五轮祭模式可谓是青春日记内的独立迷你运动游戏，加上之前介绍的PK足球，合共有4种游戏，玩者可随时走进这模式享受各种乐趣。



“将马 Home Run 竞争”

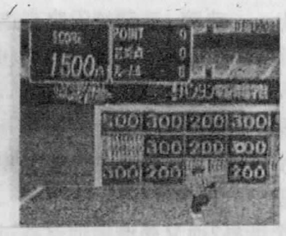
操控将马以棒球投球形式进行游戏，在全部限投10球当中计算其中最远距离的5球，以总和绩分决定胜负，若能做Home Run全垒打当然得分会更高。



“夏之 Service S”

顾名思义是夏擅长项目，玩者操控选手以打排球发球形式击倒对面各种人形壁版。由于击倒每个壁版会得到不同的点数，而且有发球数量限制，所以配合选手能力值，尽量打击高点数壁版是很重要。





“Roberut爆烈Shoor”

名称听起来已令人明白是一种足球形式的射球游戏，操控角色踢球之力量和角度，射中龙门不同的地方可得不同的得点。合计在9次射球中，以最高得分纪录为胜方。

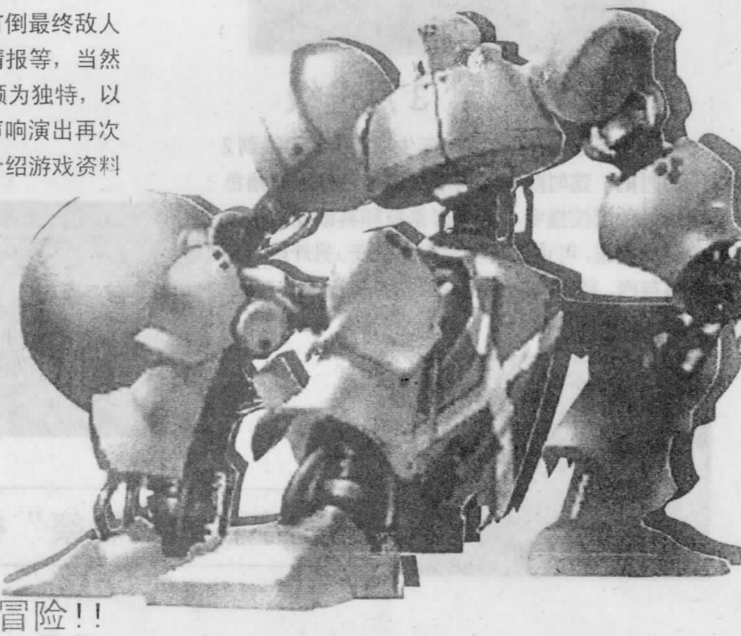


BRAVE FENCER
武藏传
MUSASHIDEN

PS	厂商:SQUARE	类型:ARPG
	推出日期:近日	容量: CD-ROM

一夫当关拯救世界

Square 公司的暑期献礼“武藏传”，已成为日本游戏榜热点推介作品之一，证明其魅力绝不逊于师姐“Parasite EVE”。游戏非常着重动作元素，故事会带领主角去到不同版图冒险，闯关救出人质，并以打倒最终敌人为目标。而 RPG 的特点，如道具回复与收集情报等，当然亦不会缺少。当中提升主角能力值之方法亦颇为独特，以立体多边形加上电脑定格动画新手法。配合声响演出再次证明厂方功力与财力所在。而今番会更详尽介绍游戏资料和一些难度版数。



“蒸气机械兵”敌人制造不少这类蒸气骑士。他们攻击力强大，若他们大量出现真是麻烦透顶。



体会!二刀流剑士——武藏的冒险!!

武藏是谁人呢?!

如果要说武藏是谁，就要追溯到160年前了。话说当时有一只怪物变成了“阐之魔人”。而且在这“魔人”袭击了一个名为“ビンチョタイト”的地方后，大批怪物亦随之重生。在危急存亡之际，国王就使用了代代相转的“英雄召唤”术，在“ビンチョタイト”这地方把英雄召唤出来，而他就是二刀流剑士——武藏。武藏被召唤到这个世界后，跟魔人进行了一场激烈的战争。最后，他就利用“光之剑”力量，把它封印于城内之螺旋之塔中。

时间消逝，某天，武藏跟他的宿敌对决时，突然被一些神秘的的光所包围，之后武藏就胡理胡涂地失去了知觉。而当他醒来的时候，就发现自己身处异世界中……。哎，这个究竟是怎么样的一个世界?而又是谁把他召唤过来的呢?

游戏序盘——160年后国家再现危机

热爱和平的“也古依力国”与野心极大的“鲁歌亚露帝国”向来处于外交断绝状，一天晚上“鲁歌帝国”竟趁“也古国”国王夫妇不在时进行突袭，他们的主要目的就是要夺取传说封印着“阐之魔人”的光之剑一“雷光”。这时“也古国”因被突击正处于危机局面，有些城中住民更被携去。一链金术师决定以长老身份，带着公主去到城中圣地内一大水晶面前祈祷，并使出召唤术呼唤传说中的英雄“武藏”出来，拜托他往“缧旋之塔”顶取回光之剑拯救国家。

英雄召唤与武藏传说

英雄召唤术是“也古依力国”世代相传之术，对上一次英雄召唤是在160年前因为要对抗突然出现的“阐之魔人”。当时被召唤出来的“武藏”与敌人战斗得异常激烈，到最终才成功用光之剑一“雷光”将魔人封印，并放在“缧旋塔”塔顶之上，这段事迹被一直流传下去，人称“武藏传说”。



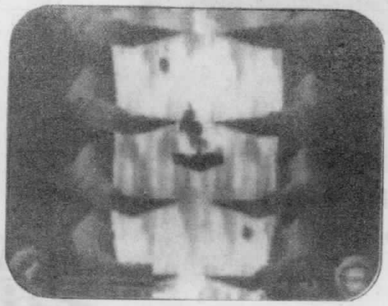




拯救人类的好处

被突袭的一夜间，城中有很多人被掳去后囚禁在一种绿色的水晶中，武藏在得到光之剑一雷光后，便可到各地找寻这绿水晶。用剑将其破坏后，人质便可得到释放。这样做除了可提升能力值外，再往城中会晤所确认已拯救的人员名单，并与他们见面。他们会给予物品、情报、道具，甚至传授必杀技给主角作为报答，此对将来的冒险有一定的帮助。其中若拯救到一位占卜师少女“基亚娜”，并与她认识后她会帮主角占卜，寻找人员下落。







寻找谜之生物提高能力最大值

今作在提升能力方面与一般RPG有很大分别。全部都要靠寻找才能获得，除了破坏绿水晶有助BP值成长外若找到珍贵小动物“句古”后它会留下一种叫“上手啤梨”的果实，得到这果实能增强主角最大体力值，吃了还可全回复HP值。可惜这动物天性怕丑，虽然在各地都能发现他们行踪，但仍要小心接近才可成功捕捉。





梦幻世界超级舞台

武藏被召唤到这陌生世界以拯救人质为已任，还要对付最终敌人“鲁歌亚露帝国”两位将军。游戏以每段章节进行，而故事中不同舞台都有自己的独特风格，当中出现天然或人为陷阱都非常利害，还有各种代步工具。主角要看清楚环境，然后动脑筋配合动作勇闯排山倒海的难关。另外游戏内除有敌方机械兵与Boss在遗迹等神圣地方外，更会出现一些实力横强的守护兽，所以在战斗时更要使出必杀剑技与魔法可谓动静缺一不可。



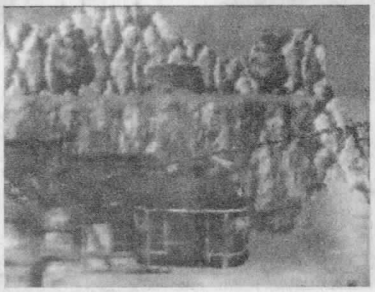




城中特别设施

城内除了有店铺、宿屋、面包店等补助设施外，还有专为武藏而设的地方如图车室、会面所、武藏寝室与吊车。其中在武藏寝室除可回复体外力，当中更有一项Figure指令，这指令可收集在每次冒险中或与敌战斗后得来的各种有趣道具，另外亦可在“亚美古利村”找Figure屋的路殊帮你制造。









这游戏是怎样玩的呀?

虽说这是一只 ACTION RPG，但是看上去，ACTION 的成份比PRG的多很多啊。WELL，游戏除了有些道具使用的系统外，基本上它绝对是一只不折不扣的ACTION游戏来……。

在游戏内，玩者只可操控武藏一人，继而再用他在这由多边形所组成的版图上冒险。至于战斗系统方面，敌人是会直接的在版图上出现，而玩者就这样的把敌人斩杀就是了，因为在这游戏是不会切入战斗画面的。

除了斩杀敌人处，这跟其他ACTIONGAME一样，在版图中是会有各式各样的陷阱等着你，典型的如跳平台、跳凹槽、避大石、避水柱等。(是一只不折不扣的 ACTION 游戏啦!!)

这就是在 GAMB SHOW 中可试玩的三个 STAGE!!

“东京 GAME SHOW98 春”里，在 SQUARE 的摊位内已经有《BRAVE FENCER 武藏传》试玩版。而在这个“GAME SHOW VERSION”的试玩版中，就有三个 SCENE 以供试玩。WELL，现在就为大家介绍一下这三版有什么特别之处吧。

SCENE 1：对决！STEAM KNIGHT!

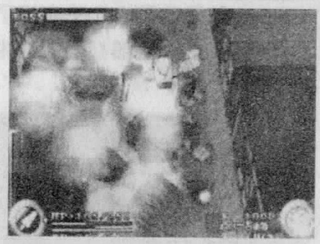
这是三个STAGE中难度较低的一个，故此即使是初玩的也好，要通过它也不是什么难事。

唔，这版可分为两部分的。首先，武藏由一个高塔顶“飞蝉走壁”的跑下来，不过古怪的是，后面会有个石像从上面追过来。落到地面后，它还会竭而不舍的滚过来(唔，电影“夺宝奇兵”时常出现的片段啊)在这段游戏中，玩者不但要左右移动的去避开路上的阻碍物，还要跳过中上的凹槽，不然就会给石像活活压偏。

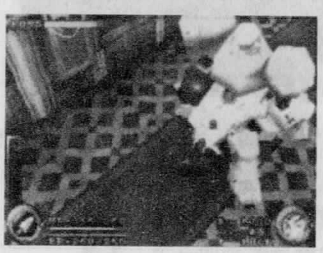



当通过了大石像的“追杀”后，武藏就会来到一个类似宫殿的地方，也是玩者试试打波士之时候。





这个波士是有一条体力BAR来显示其余下的体力，而玩者主要都是攻击它前面的两又脚。不过，当中间的绿色水晶出现时，只要玩者攻击之，就可给机械人极大之伤害。而这大块头更不时会用那大铁球及利用旁边的建筑物作攻击。又，这个波士共要打三次，而每次的作战地方及攻击模式也不同，可说是它特别之处。



SCENE 2 在山中找寻丸太!

来到 SCENE 2，游戏的难度明显提高了，(不过反而不用打波士～～)在这里武藏的冒险舞台，是一个山清水秀的郊野地区，目的就是要找寻一名叫为丸太的少年。



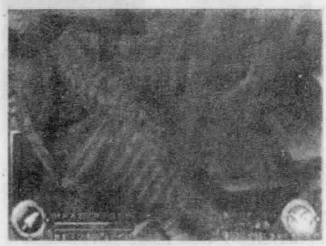


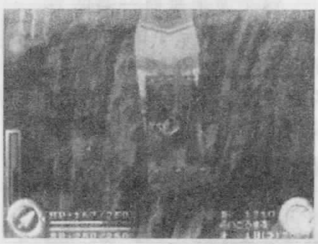
唔，说回画面本身吧，在这里玩者所玩的，绝对是一只3D ACTION游戏。在画面中，会出现各式各样的敌人，(不过明显地构成他们所用的多边形数目十分少～～)而你当然是要把他们杀死他们死掉后也会留下道具或金钱的。而且这游戏有一个名为“GET IN SYSTEM”的东西，是可以把敌人的技俩吸为已用!方法是将储气中的雷光丸(日本刀名来的，亦是武藏所用的爱刀)插向敌人，之后再连打，就是这样就可把敌人之技俩吸收了。(不过是会扣掉BP的)





而在这里，玩者要面对各种机关及陷阱，如悬崖间之移动平台、垂直插于溪间的小木柱、甚至是恐龙化石!!呀，有点很重要的几乎忘记了要说，就是这些背景并不是CG硬照来的，全部都是即时由多边形造出来的。故可以非常灵活地转换角度哟





SCENCE 3：遗迹…跟着，保龄球

奇怪得可以的TITLE呀，喂，遗迹跟保龄球有什么关系呀又?不过试过了，又好像有莫大关系……。唔，说回正经的，这个STAGE是三个之中难度最高的一个，主要的冒险舞台是那个阴森的遗迹







在这个遗迹内，武藏要于一些窄道上行走，两边当然没有围栏啦，一不小心的就会掉下无低深渊，再被扣10点体力。除了在上面会不停掉些敌人外，在前面更会有些直径跟窄道一样阔的保龄球滚下来，而且以武藏这小子的跳跃力，是不足以跳过它们。不过不用担心，达窄道旁是会有一些“避车处”给你避开那些巨大得可怕的保龄球。

而此版的另一个特色，就是有很多通道都是隐藏了的，要靠武藏用他的爱刀把墙壁打破，方可通过。有些更刁钻的，更要用GET IN技方可把通道打通。



D2

Dの食卓2

D之食卓2

Dreamcest	厂商:WARP	类型:A.AVG
	推出日期:冬季	容量: CD-ROM

颇受注目的动作AVG游戏《D之食卓2》(以下简称为《D2》)制作发表会，终于如期在Dreamcats发表会后两天举行，今期我们将会把当日所公开的最新游戏画面及已知的游戏系统作详尽介绍。

长达10分钟的WPENING MOVIE

恶梦的起源……

日期：1999年12月25日　　时间：下午餐1时57分

地点：加拿大上空

事源

这段长达10分钟的OPENING MOVIE，主要交代了故事的初段剧情。画面一开始，镜头便影着游戏中的主角罗拉(Laura Parton)，她正身处在一架飞机之上，更不经意的在机仓内睡着了，突然她从睡梦中惊醒，就在睁开眼的一刻，她不慎把果汁倒在自己的衣服上，坐在她前方的一位少女看见这有趣的情景不禁向罗拉微笑，罗拉看见这个有善而天真的笑容，瞬即便把刚才的恐惧感忘记，并回上一记微笑以表友善。





◆罗拉从睡梦中惊醒的一刻惊。◆坐在罗拉前方的少女。

邻座的新朋友

当罗拉发觉衣服被果汁沾污后，便打算在拿起身边的迷你化妆盒，但由于客机上通道狭窄的关系，于是她便请求了邻座的大卫(David)协助，替其把迷你化妆盒拾起。迷你化妆盒里面刻有一些文字，大卫看后便问:“罗拉，这是你母亲送给你的礼物吧!”接着他便把迷你化妆盒递给罗拉，罗拉接过后便打算往服务员通道走去。虽然一切看似平淡，但悲惨的命运正向着她们走近，可飞机人上的每一名乘客还懵然不知……



◆大卫替罗拉拾起迷你化妆盒



恐怖组织发难

就在罗拉接过迷你化妆盒之时，服务员通道突然传出了巨响，原来在服务员通道发生了命案，突然一位手持手枪的男子从通道出现，他自称恐怖组织的成员，并利用手枪威吓机仓内的所有乘客，大卫看准这个时机，冲上前企图制服这位劫机者，在互相争夺手枪期间，突然有一颗陨石冲向客机，令客机在雪山边坠毁。



◆勇敢的大卫与恐怖分子周旋，坐在罗拉前方的少女看见这个混乱的情景，不禁发出了惊呼，使机仓变得一片混乱，此情此景，令心情刚刚平服的罗拉再次感到不安。

谜团多的是

单单看了这段OPENING MOVIE，可看出故事更加吸引，至于罗拉在机上所做的恶梦，内容是罗拉看见一颗很大的陨石撞向地球。而据称该位劫机的男子仍然生存，但已经身受重伤，最后更会变成一头怪兽。

游戏系统与视点

既然《D2》是Dreamcast的专用游戏，因此游戏内各个部分也尽量利用Dreamcast的特性，当中最显而易见的莫过于游戏画面了，《D2》的游戏画面将会以全多边形制作，务求带给大家一个新一代的立体动作游戏感觉。



◆游戏的CLOSE UP画面，大家可清晰看到罗拉的样子及表情，并没出现爆多边形的情况，充分显示Dreamcast的强劲机能。

罗拉最初的武器

在游戏开始之初，罗拉身上已有SUB MACHINE GUN作武器，此武器的特点是可作连续发射，当然这只是游戏中最初期的武器，随着故事的发展，罗拉将会拥用更多火力更加强劲的武器



◆当罗拉击毁油桶时，便会产生爆炸，值得留意的，是这些逐渐出现的烟雾所做出的半透明效果。

以ANALOG控杆移动

玩者必需利用控制器上的ANALOG控杆才能操控罗拉移动，当玩者把控杆推向上时，罗拉便向着画面前进，当玩者把控杆推向下时，罗拉便会向画面深处移动，而控杆的移动幅度将会直接决定罗拉的移动姿态

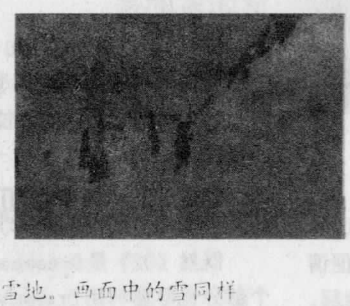


超突出游戏画面

游戏的舞台位于雪山，基本上背景的雪山以大约1-2万个多边形构成，而且全是REALTIME的CG画面，可说是完完全全把一望无际的大自然环境完全表现出来，下着的雪、美丽的斜阳、集体行动的鸟群，简直是一个由CG组成的虚拟世界



◆ 斜阳。粉红色的斜阳，连白色的雪地也被染红，当然这些也是即时演算的CG啊！



◆雪地。画面中的雪同样是多边形同时降下，基本上与真实时的寻景十分接近。

注目的光源处理

在《D2》中，即使玩者在野外当玩者在黑夜使用SUB MACHINE GUN时，画面更能巧妙地作出适当的光源变化，完全表现出开枪时的火光。

◆开枪时产生的火光效果相当不俗。



◆虽然是相同地方的画面，但在不同时间到达也有不同的画面效果及气氛



6天 详尽攻略

（地图精美准确）

游戏系统介绍

EX MODE 全攻略

美国史克威尔（PS）电影艺术RPG

寄生前夜



1997年12月24日，平安夜的晚上，街上布置了各式各样的华丽装饰，人们欢欣地迎接这普天同庆的日子，然而一个恐怖的“她”正在苏醒，揭开了纽约的跌进恐怖深渊的序幕，此刻并没有人知道这危机的逼近，除了一位女性体内的细胞……

就职于纽约第17警局分署的新任刑警艾雅·布利亚，今夜与男友来到一所歌剧院中欣赏歌剧，台中的新晋女歌剧家美莉莎·皮雅斯正努力地演唱她的歌曲，突然她的身体起了变化，双眼变成阴森的绿色，更奇怪的是剧院中的观众，竟无故地纷纷发生自燃的现象，场中不断传来悲惨的哀号，而剧院也燃烧起来，面对这样的境况，艾雅将会如何逃出劫难，另外她能否解决纽约的危机呢……

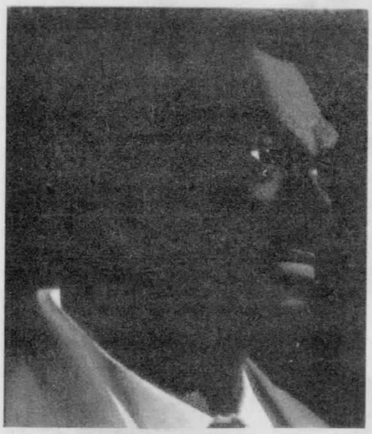
人物介绍





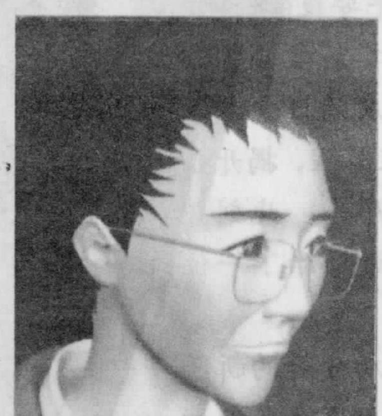
Aya Brea
艾雅·布利亚

本游戏中的主人公，幼年时因母亲离奇死亡，所以立志成为一位警探，现在已是加入了纽约安部警局第17分署半年的新任刑警，性格豪迈，与前辈丹尼尔时常在工作上发生冲突，平安夜当晚在歌剧院中与Eve相遇，从而被卷入了人类与粒线体的惨酷战争当中，年龄25岁。



Daniel Bo Dollis
丹尼尔·布·多利斯

纽约警局第17分署的凶杀科刑警，已有20年办案经验的他，一直以“凶案现场作为办公室”的信念来工作，然而却令他与升职无缘，数年前与妻子罗莉离婚，现在独力抚养8岁大的儿子宾，与艾雅除了是前后辈的关系外，更有一份作为父亲的关怀，年龄42岁。



Kunihiko Maeda
前田邦彦

日本大学药物研究室的名义科学家，平日除了对自己的研究外，对任何事物都不关心，而自己的外表也不会注重，因此与女性无缘，数年前因日本发生的特别事故，令他对粒线体作出深入的研究，因料到这次的危机而单身来到纽约，年龄35岁。



Hans Klamp
汉斯·金布

德国裔美籍科学家，就职于美国自然历史博物馆，以前曾是一位医生，突然在不明的原因下对粒线体作出深入的研究，最近发表了一些有关粒线体的报告，因为人古怪，与人的关系比较恶劣。

人物介绍



Melissa Pearce
美莉莎・皮雅斯

身高180cm的新晋歌剧演员，幼年时因体弱多病，形成了内向的性格，当首次接触歌剧后，被它深深感动，决心要成为一位出色的歌唱家，目前仍需时常准备及服用一些药物，平安夜的公演将成为她达成愿望的第一步，首次踏进舞台的她，在演出的过程中却被Eve所支配……

Eve夏娃

曾与细胞核共同生存了超过数亿年的粒线体，一直在寻找适合的支配者，现今终于以美莉莎的体内作为苏醒的媒介，她以惊人的速度作进化，现已变成一个手中长有利爪的古怪生物，她具备能令人身体产生自燃的能力，而且更能令自己液体化，至今她的目的仍是一个谜。







Douglas Baker
德格拉斯・碧加

就职于纽约警局第17分署，是艾雅的直属上司，与丹尼尔是同期的拍挡，曾一同解决多宗案件，另一方面他对丹尼尔的妻子心存爱慕，现年41岁的他仍然维持着独身的身分。



Ben Dollis
宾・多利斯

现年8岁的他是刑警丹尼尔的儿子，在父母离婚后，一直与父亲相依为命，每月只能与母亲见面一次，在他的安排下，希望能令父母在平安夜当晚重修旧好，不过他的计划恐怕……

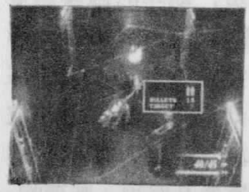
搜查进行



基本的游戏进行方式

“寄生前夜”这游戏，在游戏玩法上基本与一般的RPG游戏没有多大的分别，主要可分为三类，搜索情报与道具，与敌人发生战斗和特别事件的发生。





●道具的取得方法

当在游戏的场所发现道具箱的时候，请上前搜查，内里会装有一些武器、防具或各种不同的道具，这对日后游戏的进行中起了很大的作用，此外道具也有机会收藏在一些柜桶或人物上，如玩者觉得有可疑时，也应上前察看。

●战斗

当移动到特定的场所，便会遇上一些NMC“新粒线体生物”而发生战斗，战胜后可取的经验值及道具，但战败时则会游戏终止，在搜索的过程中，这事是无法避免的，玩者当遇上波士级的NMC时也只能奋勇作战。

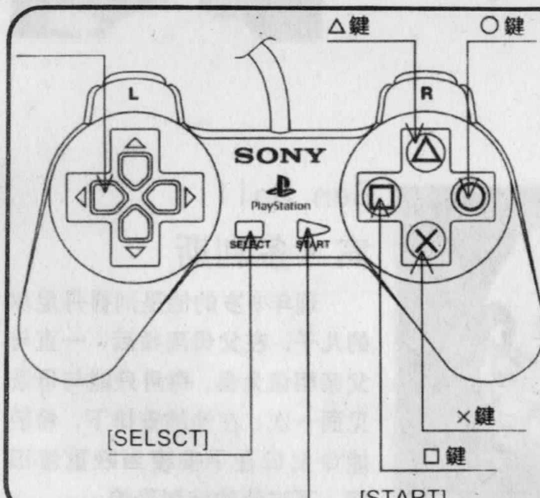




●特别事件的发生

玩者搜索的途中，来到一些KEY POINT的位置时，画面将会以MOVEIE的方式来表示，当中包括了人物的对话，事件的发生，也可能从中获得的道具，更重要的当然是这些情报的收集，它对日后故事的发展很有帮助。

操作方法



简单操作

操作的方式与一般的RPG并无大的差异，REAL TIME的战斗方式是这游戏的重点所在，游戏中并不需要一些复杂的指令操作，玩者只需专注于攻击及回避便可。

- 方向键一角色的移动与指令的选择，在战斗中可作为目标的选择之用。
- Start键用作暂停之用，在战斗中使用能暂时停止这场战事。
- ○键一决定所选的指令，如在战斗中对所选的目标作出攻击。
- ×键一用作取消之用，在地图画面中按实×键能令移动加快。
- 键一打开MENU画面，在战斗中AT BAR需处于满了的状态才能使用。
- 键一战斗指令的切换，对二或三连发的武器，作出停止连射的指令
- 其他一除以上的键外，其他的键并无任何用途，另外这游戏能对应ANALOG手制。

MENU画面

知 己 知 彼

面对与夏娃的激战，作为人类代表的艾雅唯一可信赖的，便只有自己的能力。MENU画面的参考，从而了解自己的能力

指令

各种指令将会以图像的形式来表示，它能在任何的场所使用，除了在战斗中需在ATBAR注满的时候，以下是可选用的指令，现正一一说明。

道具

现在所持有的道具，可使用的道具将会以明亮的方式来表示，而阴暗表示在这场所中不能使用此道具。

PE能力

显示现今LV所能使用的PE能力，而PE能力会随着自己的状态与PE BAR的量而作出改变。

武器

显示出在所持的武器类别与其攻击力，此外玩者也能在这里改变武器的装备。

防具

显示现在所持的防具类别与防御力，此外玩者也能在这里改变防具的装备。

SYSTEM

玩者可在此更改游戏中的设定，如声音输出的方式与视窗环境等。

SHORT

整理道具及改变道具的排列方式，游戏中提供了8种不同的整理模式。

TUNE—UP

对装备中的道具进行改造，使用“c[”TOOLS这种道具在所指定的道具上，便能追加所属效果及附加值。

BONUS POINT

使用BONUS POINT便能对能力作出强化，每100点的BONUS POINT便能提升1点的能力值。

MESSAGE WINDOWS

画面资料视窗，显示现在的能力值，PE能力的效果与装备了的道具等，此外在道具的使用中，也会作出使用前的效果说明。

BONU POIN

当每次升LV的时候便能获得BONUS POINT，使用BONUS POINT能令装备的道具强化起来，另外当受敌人的伤害时，所获得的数量便会减少。



装备

现在所装备上的武器及防具，武器因不同的类别而有不同的效果，常准备多种不同的武器，便能交替的使用不同的武器，有效地作出合适的攻击，当然装弹的数量也是很重要的一环，而防具的装备对武器的能力是没有影响的，它只会对防御力作出提升。

LEVLE & NIXT LEVEL

显示现在LV与下次升LV时所需的经验值，LV的上升能令现在的HP增加，而能力值也会得到提升，这将会对日后的战斗更为有利，当每场的战斗胜出后，便能获得所得到经验值，各玩者需不断战斗来提升自己的LV，从而有足够能力来面对EVE这强敌。

HP & PE

HP是现在的体力值，当HP是0时则会游戏结束，而PE是艾雅由体内的粒线体所引发出来的能力，它是以BAR的形式来表示，在正常中此PE BAR是绿色的，使用PE能力后便会出现红色的部分，当PE BAR完全变成红色而绿色的部分未及时回复时，便会出现行动不能的苦况。

能力值

艾雅战斗力的数值化，LV的提升可使能力值增加，这能使日后战斗变的轻松，面对强敌时也能有足够的能力作出反抗。

OFFENSE

艾雅的攻击力，装备武器便能增加攻击力，攻击力的强弱完全取决于武器的质数，高品质的武器对敌人的伤害便会增加。

DEFENSE

艾雅的防御力，防具可对基本物理攻击及PE能力的攻击作出综合性的防御作用，而高品质的防具能减低敌人攻击的伤害。

PENERGY

艾雅体内粒线体所引发出来的力量，而PE能力值的上升对游戏中PE能力的的使用次数，将会带来一个直接的影响。

Status Recover

当受到敌人的攻击，有可能会令到身体出现一些异常的状态，而状态回复值越高时，所需要的回复时间便会越短。

其他的

以下两种的能力值对战斗的进行起了很大的程度上的帮助，而BONUS POINT能令这两种能力值得到强化。

ACTIVE TIME

由于游戏是以REAL TIME的形式来进行，ACTIVE TIME的能力值越高，可使战斗的行动回数增加，这将有利于战斗的进行。

ITEM CAPACITY

决定现在所能携带道具的最大数量，当ITEM CAPACITY的能力值上升，所能携带道具的数量会增加，如回复系或特别道具等。

在版图中当发现一些有红灯闪动的电话，它便是记录点，各玩者可在这里进行游戏的记录。

屋外的电话亭能作记录之用，而在其他的场所也会有记录点的出现，到最后不知会否有手提电话的出现!?

记录的方法

不断的战斗能使LV提升，但当遇到战败时，便会令之前的成果付之流水，所以对游戏的进行作出记录是必要的，“寄生前夜”这游戏的记录位置，可在各地藏有电话的地方来进行，除了这些地方外，并没有其它地方可作记录，而各玩者在进行搜索的时候，请先到有电话的地方来记录，这样就算战败后，也可在这地方重新继续。

战斗画面

战斗中所营造的创新感觉

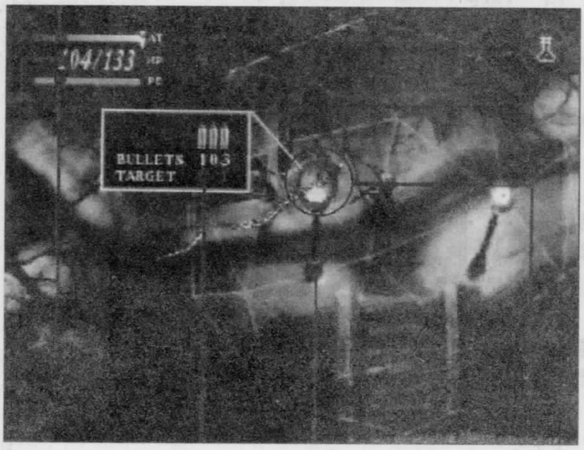
真实动作与ATB“真实时间战斗”两种特征结合而成的战斗画面，将能增加更强烈的压迫感与魅力。

● AT ABR

时间的流动能使PE BAR得到回复，当PE BAR完全注满后便能选择所希望使用的战斗指令来作出行动，而身上所装备的道具会对PE BAR的回复速度带来影响，高的回复速度将会对战斗的过程带来好处，此外玩者也应留意敌人的攻击时间，从而作出对应。

● HP

体力值的表示，右面的代表现今HP最大的可能，左面则表示现在所持有的HP，当HP值扣到0之前还未能作出相应的回复行动，便会有机会导致GAME OVER的情况，玩者应时常注意所剩余的HP值，一些回复的道具及PE值能力的使用，可使到HP值得到回复。



●状态表示

现在艾雅状态的表示，在正常的情况下并没有任何的表示，但当受到敌人PE能力的攻击而引起异常状态，或者自己使用护罩的效果时，画面便会出现相应的符号，异常的状态包括了“中毒”与“迟钝化”等，使用道具或PE能力，能在一定时间内回复这些异常的状态。

●攻击目标

攻击目标的选择，使用方向键来控制目标的移动，当目标在攻击范围内会以明亮来表示，如在攻击范围之外，则会以阴暗来表示，而攻击的目标在攻击的范围内，将会有优良的攻击效果，装备上多连发的武器后，更能作出多重攻击，当然目标也能复数的选择。

● PE BAR

艾雅体内粒线体所引发PE能力的状态表示，在正常情况下PE BAR是完全绿色的，使用PE能力后，因与夏娃体内的PE能力产生共鸣而出现红色的部分，战斗的过程能令PE BAR慢慢回复，但PE BAR完全变成红色闪动的状态时，这样便会导致操作不能的发生。

●攻击视窗

当攻击目标移动到所选定的敌人时，攻击视窗便会打开，最上的项目代表可以作出攻击回数，例如装备了一把2连发的手枪，它会以两个子弹的图像来表示，之下的项目表示现在所余下的子弹数量，最下的项目表示所选定的目标，那敌人所代表的号码。

●战斗范围

以艾雅作为中心，表示能够攻击的有效范围，向范围内的敌人攻击，能够确实地命中目标，而威力也不会下降，但向范围以外的目标攻击，便会有攻击失败的情况发生，其威力也会相对地减少，武器的射程能影响范围的大小，射程长的武器对战斗比较有利。

战斗中能进行的行动

战斗中艾雅能够使用5种不同的行动方式，其中包括了攻击及回避等，而除了回避这行动外，其他的行动需在AT BAR满注的状态下才能选择使用。

1 攻击
在攻击范围中选择目标后按动○键，便能对却目标进行攻击，受到攻击的敌人会向你作出反击的行动。

2 道具使用
战斗中能使用回复系道具，因使用道具时AT BAR是停止的，这不会像使用PE能力过程时受到敌人的袭击。

3 PE能力使用
每次使用PE能力都会扣除PE BAR的一些绿色部分，而PE值的多少，将会对PE能力的使用造成限制。

4 装备变更
因敌人的不同特性，在战斗中更换合适的装备，能更有效地对相应的敌人作出攻击。

5 逃亡
当遇上危机时，可使用逃亡这指令来离开战场，但失败时，便会损失一次行动的机会。





战斗的流程

AT BAR的动作

战斗中AT BAR是需要时间注满的，这时玩者便应敌人的攻击前兆，到AT BAR注满后，便能作出正确的行动，这是游戏中很重要的一环。

行动的决定

在战斗中当AT BAR注满了及闪动的时候，这时便可选择合适的行动来使用“类别请参照左面的指引”，而玩者亦可在这时保留行动的权利。

敌击破

使用武器或PE能力来攻击，只要敌人的HP扣反0时便会被消灭，战胜后可得到经验值及一些道具，这时玩者便可在游戏中继续探索。

PE能力

粒 线 体 能 力 的 秘 密

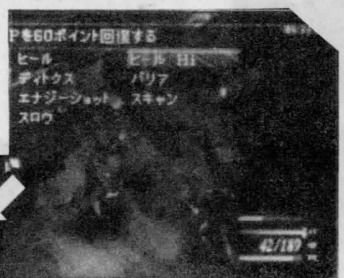
PE能力是艾雅体内粒线体所解放出来的特殊能力，善用这种力量能在战斗中更易取得胜利，因此理解每种PE 能力的不同特征是必要的

打开MENU画面选择使用PE能力的图像后，这时PE B A R便会在画面中出现，当P E　B A R绿色部分消耗到只剩下一小部分的，有些P E能力将会因能量不足而不能继续使用。



PE能力发动

在战斗中使用PE能力后，PE BAR会相对所选用能力的消耗值，来将一部分的绿色转成红色，在战斗过程中，PE BAR将会慢慢地回复过来，而通常的行动并不能使它得到回复。





种类的选择

在这里可选择自分现在所拥用的PE能力，当游标移动到任何一种PE能力的名字上，PE BAR会表示该能力将消耗多少的能量，而变成完全红色时，则表示使用后会导致行动不能。

PE 能 力 的 弱 点

PE能力是一种非常有用的能力，但是也有其弱点的存在，当PE BAR变成完全红色闪动时，将会陷入不能行动的境况，战斗中所经过的时间能令PE BAR慢慢地得到回复，而通常的移动并不能使它得到回复，因此各玩者应细心考虑，如何有效地使用PE能力。

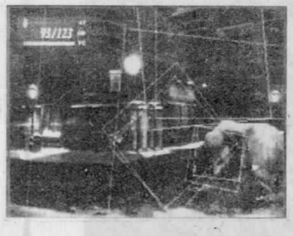
P E 能 力 的 主 要 类 别

特殊



与敌人的粒线体产生共鸣效应，从而对敌人的能力作出探索，这样便能知道它所余下的HP与弱点，针对弱点来更改武器的装备，能更有效地消灭这敌人。

解毒



受到PE能力攻击而中毒时，HP值便会不停地减少，当使用这能力时，便能令毒性瞬间中和，状态则需时间来回复，在此刻受到攻击，所受到的伤害将会增加。

攻击

以PE能力来注入手枪的子弹中，能对敌人作出强烈的一击，当然枪械的装备是必要的，由于这能力能带来绝对的威力，因此对PE BAR绿色部分的消耗也会增加。



HP回复

以PE能力来进行HP值的回复，在战斗或移动的场所也能使用，q[只能回复30点的HP值，但在游戏的初段已十分足够，而经验的提升能令回后量增加。

防御

能对敌人的攻击，作出完全性的防御，所受到的伤害将会以PE值来代替，使用这能力时，PE BAR并不能在战斗中回复，而对带有异常状态的攻击也起不了作用。

武器

强力武器的使命

装备一些强劲的武器，特别是那些能够作出多连发的武器，它能够有效地增加本身的实力与敌人战斗，这是一些在战场上保存性命不可缺少的必需品

武器能力



1 攻击力
2 命中距离
3 装弹数
4 追加效果

装备武器时，性能的强弱虽是重要的项目，但它的装弹数也应注意，因战斗中装弹数的武器会增加上弹的次数，这是非常危险的。

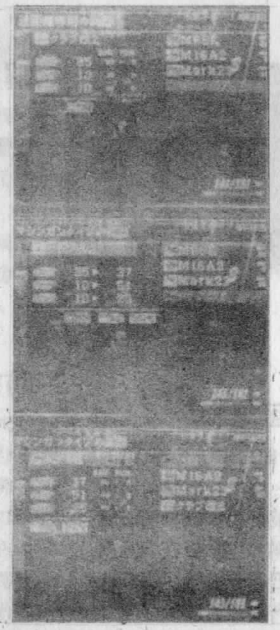


拐

近身战中的专用的打击武器，攻击力低，并不能作出中或远距离攻击，对付一些强劲的NMC时不能发挥很大的效用，但可取之处是不需为残弹数而担心，对付弱敌时十分理想。

武器与防具的装备方法

当在游戏中取得了一些新的武器或防具时，便可将它装备在身上，如在战斗过程中变更装备，这时身体便会处于无防备状态。



1
选择装备

2
确认能力

3
装备完成



手枪

轻便型的枪械，在射程距离及威力上的性能都是十分平均，在战斗中它能提供可靠的实力来将对手消灭，这亦是它优点的所在，而游戏中，它是一件被经常使用的武器。



散弹枪

拥用大口径而子弹能作出扩散发射，它能使战场中30度范围内的敌人作出伤害，在多数敌人出现的场合中，它能发挥出很高的效应，但结构上的问题，上弹时间是其弱点。

防　具

保护生命最后的防卫线

完美的防御是取得最后胜利的关键
而一件高防御力的防具其价值远比武器更重要





保护服

因为不能对头部及手脚以外的地方作出防护，而使防御力下降，但却拥有良好的活动能力，对敌人战斗时，能以更快时时间向敌人攻击，对装备了重装备时更为有效。

制服

能够对全身起到防御的作用，它具备了高性能的防御能力，是一件非常可靠的装备，可惜的是需到游戏的后段才会出现。



装甲

对上半身能够作出完全的防御，拥有高性能的防御能力，但缺点是因其结构而影响了机动能力，在游戏的中段是一件很重要的装备。



外套

从外观上看只是一普通的外套，但其实内部是使用了多种不同的原料组合而成，因此具备了很高的防御能力，而且它还追加了耐寒的能力。

防　具　能



选取防具时，它的防御能力是取决的基本条件，而一件能对PE能力作出防御的防具，与能发出PE能力攻击的敌人战斗时，更能令使用者安心。

1 防御力
2 对PE能力的防御力
3 会心一击的回避率
4 追加效果

道　具

应付危机的必需品

回复剂是游戏中最常用的物品，在游戏中必需细心搜索每一件回复剂的所在地



回复剂

服用回复剂后，能够即时令HP值得到回复，这是最普通的一种回复道具，它只能作出小量的回复，每次回复45点HP值，但在游戏的初段，这已是一件十分重要的道具。

道具使用方法

在移动中能够随时使用道具，而在战斗中选择使用的道具时，时间将处于停止的状态。

1
打开MENU画面

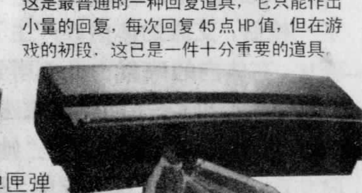
2
确认效果

3
使用完成

盒装子弹

在移动中，能够使用这盒装子弹弥补充枪械的子弹消耗，而在战斗中，当枪械的子弹完全消耗后便会自动的上弹，但这时会变成无防备状态，这点要十分注意。





弹匣弹

对应所装备枪械的弹匣弹，在搜索地图时获得外，也有机会在战胜敌人后取得，虽然在很多场所也可得到，但也不应任意浪费，以免遇上敌人后没有弹药使用。

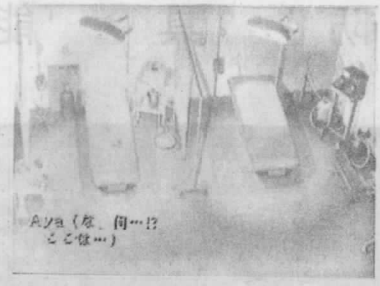
前言：平安夜，本应是一个普天同庆的日子，但“夏娃”的出现，却使繁华的纽约变成人间炼狱，而受命运的驱使的主角“艾雅”，能否战胜宿敌夏娃，解救纽约，令纽约市民逃离这次酷劫呢....

平安夜，平安夜!!!

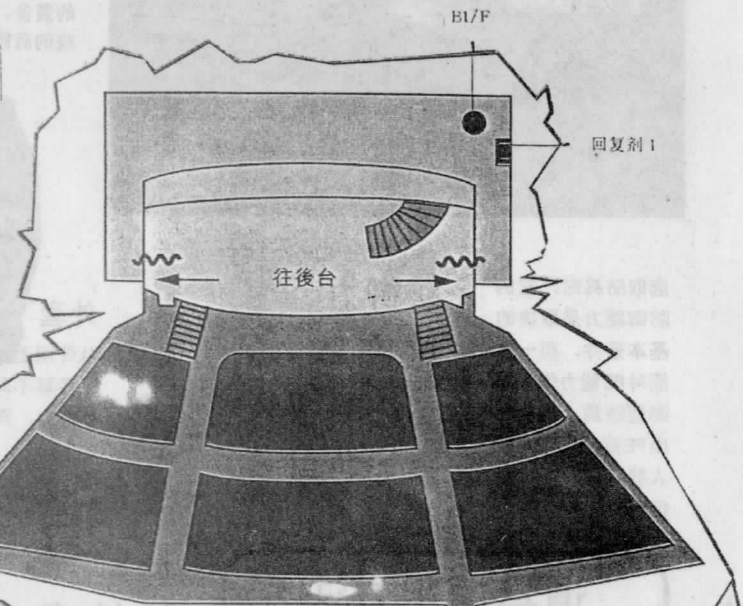
在平安夜的晚上，街上满是欢欣的人群，在世界著名的Carnegie Hall门外，正停泊着一部豪华轿车，而这时艾雅从车中步出，她是前来观赏今晚的歌剧演出，当进入礼堂后，表演也正式开始。舞台上演员的精彩演出令观众如醉如痴，其中一位正是新晋的演员美莉莎，当她的目光与艾雅接触后，奇事骤生，她的双眼变成阴森的绿色，台上的演员纷纷自燃起来，而台下的观众当然亦不能幸免于难，礼堂内顿成一片火海，场中哀号声不绝。



此时，场内只余下艾雅、她的男伴及台上的美莉莎三人，艾雅一手推开她的男伴后，便走上舞台向美莉莎追问究竟，台上的美莉莎已被粒线体所支配，而战斗亦在这时开始，艾雅向“她”开了一枪后，艾雅的体内亦产生了变化，在体内的PE能力此刻得到解放，在经过4—5回合的攻击，“她”终被打倒，战败后的“她”向艾雅说出，“她”的名字叫“夏娃”，是因为与艾雅目光接触后产生共鸣现象，所以才能在美莉莎的体内苏醒，艾雅所拥有的力量是与她相同的，在艾雅不明所意的时候，脑内突然出现一个好像是一间病房的影像，当艾雅清醒过来时，夏娃亦在这时逃去。



舞台



攻略小心得（1）:

夏娃的第1形态，因它只会站着原地发射能量炮，而且速度也不是很快，所以能轻易地回避这能量炮的攻击，玩者只要向夏娃作出4-5回合的攻击便能把它打倒，如玩者不幸受到能量炮的射击，也可用PE能力来回复HP。

异变

在夏娃逃去后，艾雅便从后追赶，当来到后台时，发现地上有一个大洞，估计是夏娃逃脱的地方，而旁边摆放了一道具箱，艾雅正想跳下追捕的时候，外面突然传来一阵警车声，应是支援人员抵达现场，艾雅决定先向他们告诉一切，她便从原路步出剧院，门外正站着三名警员，向救护车旁的警员谈话能令艾雅的状态回复，而向最右面的警员谈话10次可取得60发子弹，在没有其他装备的情况下这是十分重要的。



再次来到这大洞前一跃而下，面前竟出现一名小女孩，正想向她追问时，她已向前跑去，一下子便消失了，这样艾雅只好继续追寻夏娃的下落，当转弯来到一条有很多房门的走廊，前面的（房1）和（房2）因上了锁而无法打开，继续前进时，画面出现一只老鼠，它正痛苦地挣扎着，渐渐地它张牙舞爪，变成一只如狗只般大小的怪物，它应是受到粒线体的影响才会变成这样的，面对这怪物，战事当然无法避免，战胜后便可继续找寻，而面前的（房3）和（房4）因没上锁，所以可入内调查，内里的铁柜存放了一些道具，在（房4）中会发现一位小丑，在他离开后，门外传来了一阵惨叫声，估计他已遭遇不测了，再向前走，（房5）及（房6）也因上了锁而无法开启，只有向（房67）搜索，内里看见一具被烧焦的尸体伏在桌上，推开他后能用电话SAVE，而被推倒的尸体身上藏有“ガくやの键。”



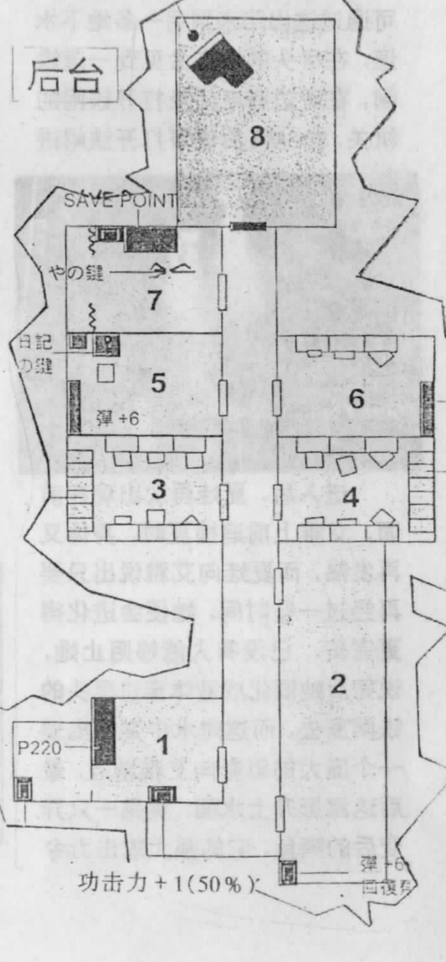
利用这锁匙，可回到先前无法进入的房间查探，在（房1）内的有一个大镜柜，当打开它后，会有一只老鼠跳出来，战胜后可在柜内找得一支手枪，另外向尽头的墙壁调查，可找到一个通往隐蔽房间的入口，内里存放了一些道具，而对面的两道门是通往（房2）的，搜索完后可继续向（房5）进发，在衣柜里找得道具，而化妆桌上有一本“美莉莎的日记”，看毕这日记后能取得“けいこぼの键”，出房后可进入（房6），衣柜内可取的道具，如触摸房内的鹦鹉，它也会因异变而作出攻击。

攻略小心得（2）:

这时的夏娃已变成了第2形态，不论攻击力及HP都得到提升，她现在不但能四处移动，而且更能同时射出两发能量炮，不过玩者只要小心回避她的攻击，找出空隙向她施予反击，这样便能轻易地解决她。

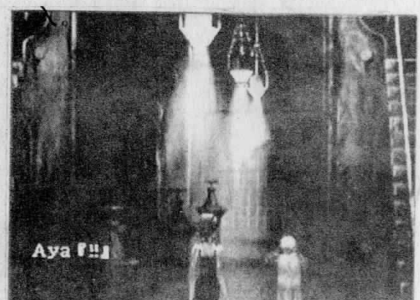
解放???

现在可使用“けいこぼの键”进入（房8），当进入后会发现夏娃正在弹奏钢琴，当艾雅走近她身旁时，夏娃的说话十分混乱，她似乎并未能完全控制美莉莎，经过一段很短的时间，美莉莎已由夏娃完全支配，而且外貌也起了变化，双手长出长长的利爪，双腿也变似尾非尾的模样，身体飘浮在半空中，看来激烈的一战在所难免，战胜夏娃后，夏娃却说出粒线体已完全解放了，艾雅当然不明白其中意思，正在疑惑间的她，脑中又再出现先前的病房影像，但这次却多了一个医生的背影，当艾雅清醒过来的时候，夏娃早已消失得无影无踪，而在钢琴旁的地板则出现了一个大洞。



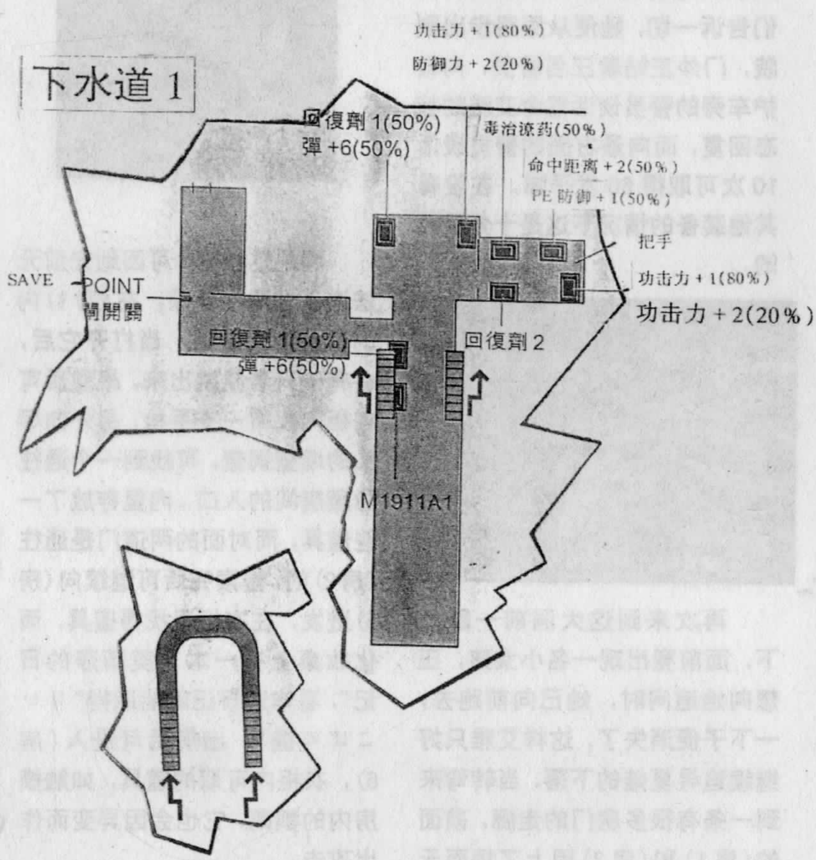
回想…

艾雅从这大河跳下，便会来到剧院下的地下水道，在地下水道中前进会发现有两条相通的楼梯，当走到U形的位置时，突然会有两只老鼠出现，打倒它们后，能得到两个“苏生药”，这是游戏中非常重要的道具，继续前进，会在楼梯下再遇上那神秘的小女孩，正想上前追问的时候，她再次从地下水道的一个出口逃走了，艾雅决定先在这地下水道搜索一番再找这女孩，在地下水道中藏有不少的道具，而在一个隐蔽的密室中，原先这密室只是三个道具箱，但当艾雅转动了水管上把手时，这里便会出现第四个道具箱，但因艾雅身上能存放道具的空间十分有限，所以应小心选取这些道具，搜索完成后便可通过这出路来到另一条地下水道，在尽头的地方会见到一道铁闸，在旁边有电话及打开铁闸的机关，先SAVE后便可打开铁闸进入。



进入后，夏娃再次出现在前面，艾雅上前追捕夏时，身体又再发热，而夏娃向艾雅说出只要再经过一些时间，她便会进化得更完美，已没有人能够阻止她，说完后她便化成液体穿过尽头的铁闸离去，而这时水中突然出现一个庞大的黑影向艾雅游近，最后这黑影升上水面，竟是一只异变后的鳄鱼，它的强大攻击力令艾雅感到十分吃力，经过一番苦战而得胜后，便可步出这歌剧院，艾雅出到门外后，被一位记者猛烈地追问这事件的发生，这时艾雅的前辈丹尼尔亦在现场，经过与记者的一番推撞后，她们便乘车离去，在车上，艾雅仍在回想夏娃与粒线体这件事。





攻略小心得(3):

这条异变的鳄鱼，将是现时所遇上最难对付的敌人，它的身上是拥有两个攻击点的，分别是头部和尾部，如玩者只向它的头部作出攻击，这并不能对它造出很大的伤害，所以玩者应先集中向它的尾部攻击，但要小心它尾部所射出的5方向光波，当打倒它尾部后，便可向它的头部攻击，但它的口中会放出强力的能量炮，如一不小心被它击中，这将会对艾雅造成非常大的伤害，只要在它发射能量炮的时候逃到它尾部的位置，便可轻易避过，经过数个回合的攻击，它便被消灭。

真相…恐慌…

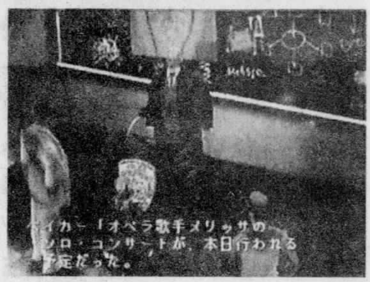
经过这晚的事件后，艾雅在第二天的早上回到了警局上班，在办公室内与同事们讨论昨晚的事，最后丹尼尔提出向局长要求加强装备，于是艾雅便进入局长室，向局长德格拉斯汇报昨晚事件的严重性后，局长便会给艾雅一张“改造许可证”，这样艾雅便可到B1/F的武器管理部找那里的主管杜鲁斯，当到达时，他并不在那里，内里只有他的助手伟利，艾雅与伟利交谈了一会后，杜鲁斯便回来了，杜鲁斯责骂伟利并没有管理武器的资格，叫他做回自己仓库的管理工作。向杜鲁斯说明来意后，他叫艾雅先行整理自己的装备，于是艾雅便可将身上多余的物品交给伟利，完成后杜鲁斯便会给艾雅一支“M16A1”的机枪，如这时向杜鲁斯出示“改造许可证”，他便会将她身上的一件装备进行改造，在这时的道具箱会有一种叫TOOLS的道具，使用后可增加装备的追加效果或附加能力值。



离开了武器管理部后回到1/F，在途中会遇见一名迷路的小孩，这时丹尼尔亦来到了，交谈下得知这小孩是他的儿子宾，宾给了丹尼尔一张在今晚举行的演唱会门票，但因丹尼尔科学家要处理昨夜的事件而不能前去，所以宾一怒之下便离开了警局，这样艾雅便回到办公室，入内后得知局长正要为昨晚的事举行一记者招待会，在招待会中局长向记者说出昨晚在歌剧院里的火警只是因化学物品的泄漏而形成，突然艾雅插口说这事其实与粒线体及夏娃有关，于是现场出现了一片混乱，招待会结果后，众人回到了局长室，局长向艾雅大发雷霆，说她不应向记者透露这消息，因这样会造成市民的恐慌，突然电话响起，原来电话是一日本人打来的，他说出因粒线体能量的暴升，所以使得人们发生自燃的现象，于是艾雅等人决定到美国自然历史博物馆，找那个对粒线体有深入研究的汉斯博士询问意见。



去博物馆之前，艾雅可先到警局的其它地方找寻道具，到达博物馆后，因这天是博物馆的休馆日，于是丹尼尔向警备员解释来意后便可入内，入内后艾雅需先在询问处填报有关资料，在2/F的研究室可找到汉斯博士，他正在埋头苦干地工作，对艾雅她们的到来漠不关心，艾雅脑内突然又出现病房的影像，清醒后艾雅向他说出昨晚所发生的事，他只好向她们说明一些有关粒线体的由来，正想追问的时候，他又再继续专心研究，她们只好离去。在毫无头绪下，她们只好回到警局，来到走廊时，丹尼尔已在会议室的门外等候她，因内里正举行一紧急会议，入内后局长说出今天晚上在中央公园会有一个美莉莎的演唱会，将会有很多观众入场观看，所以要小心监察，不可再有昨晚的不幸事件发生，听毕这消息后，丹尼尔已一口气冲出门口去阻止这晚的演唱会举行，局长想喝止也来不及，艾雅正想追赶丹尼尔的时候，局长再给了她一张“改造许可证。”



TOOLS——使用方法：

首先选出两件需要组合的装备，接着决定需要增加装备的追加效果或附加能力值，然后进行组合。这样能力便会转移到这件装备上，而被取去的装备将消失，在游戏的后面会有一种叫“万能”的道具，它除拥有TOOLS的公用外，被取去能力的装备更不会消失。



制止

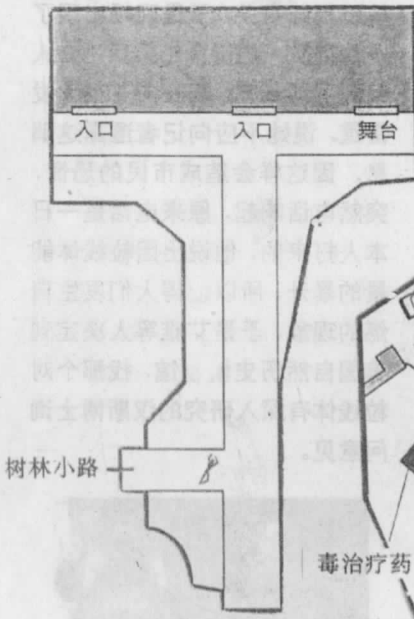
来到公园后，丹尼尔冲入公园的时候，手上突然出现自燃的现像，幸她可以救熄手上的火，于是只有艾雅可以入内，在警车的旁边有电话，可以先行SAVE，经过这条小路后，艾雅终可到达公园内的动物园，在(房1)的地上有一具烧焦了的尸体，在柜内可找的道具和“CPの键”，而在门外有电话可用，使用“CPの键”可打开(观赏站2)的铁闸，穿过玻璃墙的缺口，可在这里找得一些道具，跟着通过一道大门，前面是一条分叉的路，在右面的小路一直前进，可回到原先的大门入口处，左面的小路的尽头是一道铁闸，进入后可来到一条通往演唱会场地的路，左面的路暂时未能通过，艾雅继续前行便来到了演唱会场地。

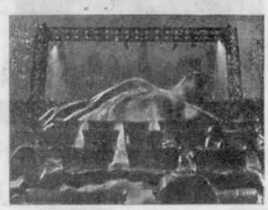


艾雅进入场地内，内里已坐满了观众，而夏娃则站在台上宣布粒线体完全支配人类的日子终于来临，而这时场中的观众，不知为何他们的身体开始慢慢地融化起来，场面煞是恐怖，于是艾雅便步出这里，在门口见到了那神秘的小女孩，于是跟着她进入舞台，当艾雅踏进舞台时，夏娃又再次逃跑了，这时艾雅只有向左边的路进发。

在左边的路上会发现一具烧焦了的死尸，继续前进，在右面会有一个小亭，内里设置了电话，但入内后会遇上一只白熊，它的攻击力绝对不容忽视，SAVE完成后便可继续前进。

舞台之路

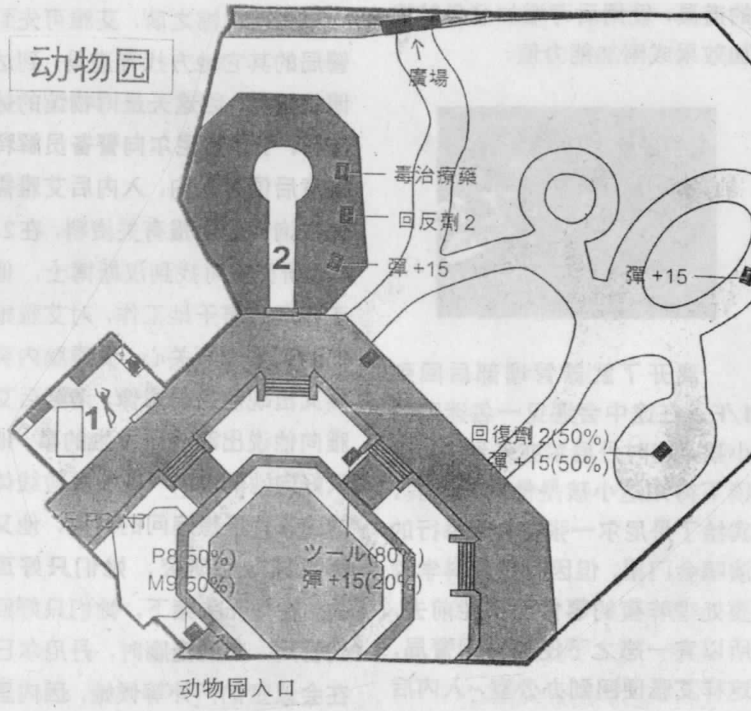




中央公园入口



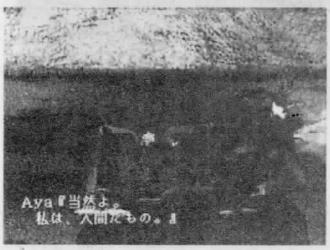
动物园



决裂!!!

在艾雅的面前出现了一条迂迴曲折的森林小路，在这小路穿梭时，时常会见到那神秘女孩的踪影，而在小路中藏有不少宝贵的道具，如身上没有足够的空间存放道具，艾雅可先返回警局存放道具后再次进入，穿过这条小路后，她来到了一个有喷水池的地方，艾雅可选择用楼梯或通道来穿过这地方，继续前行，在路旁会有电话，前方会有一个大空地，当艾雅前进时，四条大“蚯蚓”出现，战事又再展开。

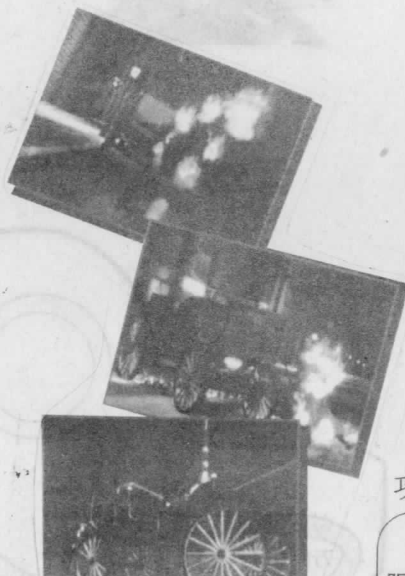




攻略小心得（4）:

因这四条“大蚯蚓”每次发出攻击后便会逃回地底，所以应预先在它们出现的地方等候，在它们一升上地面时立刻进行攻击，之后便小心回避它们的攻击，这样便能轻易打倒它们，在消灭了三条的时候，第4条蚯蚓便会大幅度地巨大起来，攻击力增加，而攻击范围也十分远；逃避到远处时，手上的武器又没有这么远的射程来反击，倒不如硬拼更为合算，只要时常留意所余下的HP，如到危险时作出回复，这样它便不难对付了。

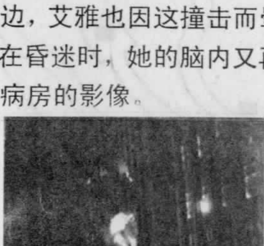
战胜这四条大蛇后，艾雅可回到先前设置了电话的地方作出SAVE然后可继续前行，过了大空地后，便会走出这个公园，在公园外，夏娃早已在那里等候艾雅了，夏娃向艾雅说，如要知道究竟发生了什么事，便必须乘坐这辆马车，于是艾雅唯有照做，在马车上夏娃向艾雅提出了合作的意向，但遭到艾雅的否定，在决裂的情况下，战事随之展开，战胜夏娃后，拉车的马匹也在这时不支倒地，马车因失去控制下撞向桥边，艾雅也因这撞击而晕倒了，在昏迷时，她的脑内又再出现了病房的影像。





攻略小心得（5）:

因马车上的活动空间十分有限，所以在回避时会有点困难，但夏娃的基本攻击并不是十分强劲，唯一注意的是她在空中所发放的能量炮，因它的攻击力十分强大，不过只要留意这能量炮的落下位置，也可以轻易避过的，如身上已有这种PE能力时，使用它也是一种很好的方法。





纽约…死城!!!

在公园的入口处，丹尼尔仍在等着艾雅回来，而这时他儿子宾来到了，宾向父亲说圣诞节的今天，我们应是与妈妈在一起的，丹尼向儿子解释仍要工作，于是宾继续说他不应离开母亲的，他母亲的身体发生了变化，丹尼尔听了后十分担心罗莉的安危，于是他们决定返回警局，在警局内，局长正为公园的事件而感到十分紧张，因有很多观众又在这次事件中丧生，最后局长决定安排所有纽约市民离开纽约，这时丹尼回到了警局，他询问众人有没有艾雅的下落，在没消息下，他便独自寻找艾雅的下落，而他的儿子宾便交由一位女警照顾，这位女警带宾到警犬饲养室参观，在饲养室内，警犬斯巴正逗得宾十分开心。



因有大量的市民逃离纽约，所以交通出现了严重的拥挤和混乱，在逃离过后，纽约已变成死城一般，这时一名日本科学家前田来到纽约，三名警员向他说出纽约已全封锁了，而前田解释早已连络了这里的局长德格拉斯，这时其中一名警员发生了自燃的现像，于是前田便悄悄地离开了。

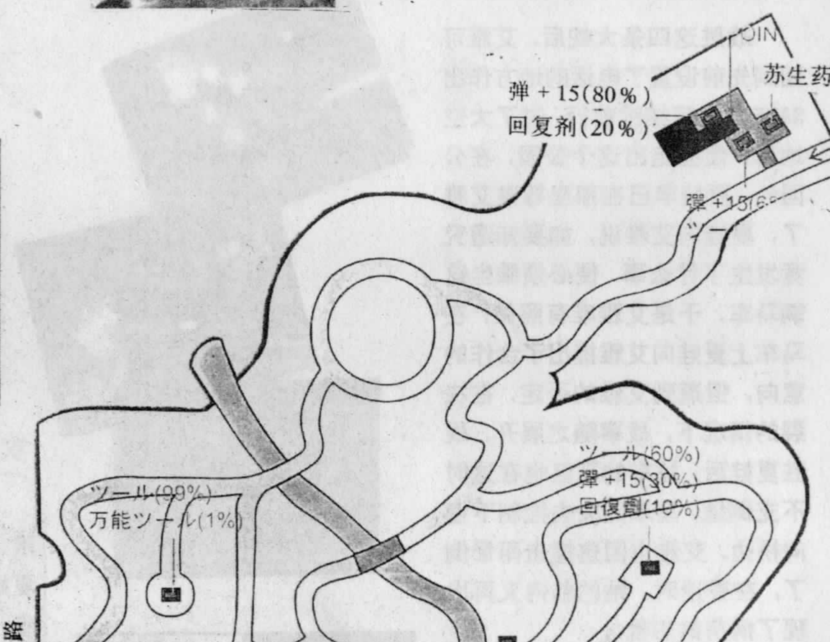
…MAYA???

在昏迷中的艾雅，脑内再次出现了一些影象，而这次是一间医院的影象，在她醒来时，她发现身处一个陌生的地方，这里是前田的暂时居所，原来前田发现艾雅晕倒了，所以把她救回来，他作自我介绍后，这时丹尼尔也找来了，他向艾雅说出现场的观众已全部死了后，艾雅也感到十分无奈，这时前田追问究竟，于是艾雅便向他解释他们全部被融化了。







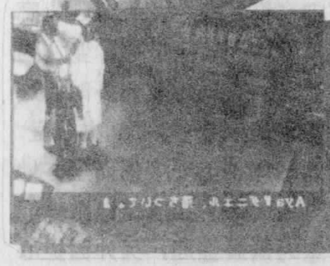


抗御

艾雅醒来后，走出了前田的住所，门外前田正等候着艾雅，而丹尼尔亦在这时赶到，她们决定先在 Soho 区内找寻一些应急品，在上方的药房内，可找到一些急救用品，在药房内设置了电话，之后来到了下方的武器店，但大门却被锁上了，这时丹尼尔二话不说便拔枪打烂了这大门的锁，入内后可找到一些厉害的武器及防具，找寻完毕后，她们便乘丹尼尔的警车到博物馆再次打探，在离开前请不要忘记到前田住所旁的绿色声垃圾桶取“ トレカ”闪卡，这是伟利十分喜爱的。到达博物馆后，她们便进入 2/F 的研究室，前田发现在电子显微镜中有夏娃的细胞片，于是他便抽取自己的血液进行化验，当夏娃的细胞片一接触到前田的血液的

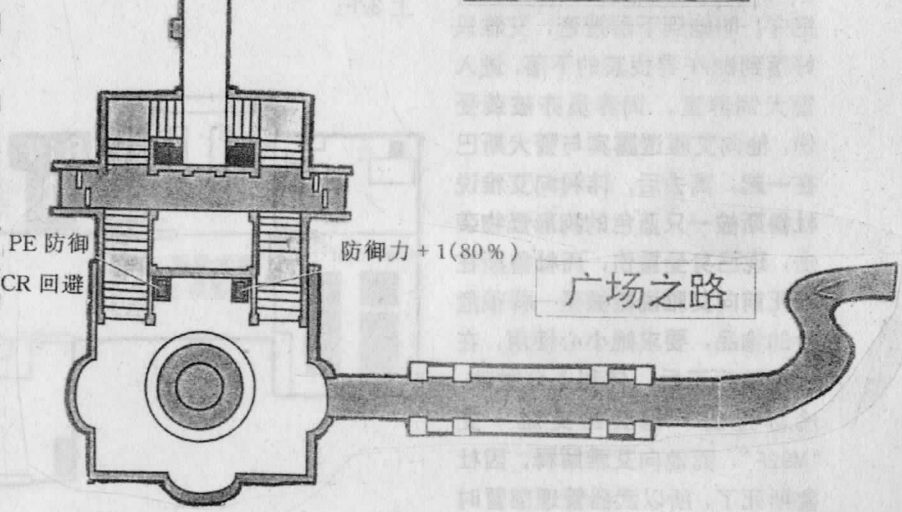
细胞后，它的粒线体立即便支配了这些细胞，他向艾雅说出这情况后，便开始向她们解释粒线体究竟是什么一回事，粒线体本是一种依附在细胞的生物它负责提供能量给细胞使用，但在夏娃的细胞片中，粒线体与细胞的位置便有所改变，粒线体已进化成拥有独立的思想，能够对细胞完全控制，艾雅听完这解说后，便向前提出检验她的血液，因她希望得知她与夏娃的关系，于是前田便帮她抽取血液的的样本进行化验，在化验中，前田发现了艾雅的细胞拥有一种对粒线体抗御的能力，它能完全防止粒线细胞体的支配，于是他便向艾雅说出所看到现象，就在她们进行讨论时，汉斯博士突然出现，问及艾雅她们为何会来到他的研究室。由于全市的市民早已逃离纽约，为何汉斯仍会出现，于是丹尔便向汉斯追问，但汉斯却回答知道这事，这时他发现电子显微镜曾被使用，跟着他便前去查看，他看到了艾雅细胞所出现的情况，便问及这是谁人的血液，在知道这是艾雅的血液后，便问她身上有没有起了一些变化，而这时丹尼尔在汉斯的电脑中发现了一份奇怪的名单，丹尼尔的儿子及妻子的名字也在名单之上，他心里满是疑惑，他正想问汉斯是什么名单时，汉斯已立刻把电脑关掉，并说没有必要回答丹尼尔，丹尼尔便继续追问，但汉斯仍不作回答，于是艾雅便叫丹尼尔放开汉斯，丹尼尔感到十分气愤，但在无可奈何下只好离去，艾雅在临行前叫汉斯尽快离开纽约，在她们离开之后，汉斯心里想究竟她们已知道了什么，而他的计划会否遭到她们破坏…











受袭

离开后她们便决定返回警局，回到警局后，她们发现警局遭到破坏，丹尼尔立即走去看个究竟，在艾雅正要出外调查时，前田便在这时送给她一个护身符，前田则留守在报案室，艾雅走到走廊时，发觉警局已完全被异变生物侵占了，在移动中，艾雅不时会遇上这些生物，首先她回到办公室，看到同事华纳因受了伤而坐在地上，与他谈话时知道夏娃乘他们不注意时偷袭警局，另外因担心宾的安危，他叫艾雅尽快找到宾，之后他便晕倒了，进入局长室，有一位警官亦倒在地上，艾雅上前问他局长去那里，当他回答局长去找宾后便死去了。



离开办公室后，艾雅便行上2/F，在2/F她看见同事历斯，他与一名警官正和一些异变蜘蛛在对峙着，历斯向艾雅说这里有他把守，叫她到下层搜查，艾雅只好落到B1/F寻找宾的下落，进入警犬饲养室，饲养员亦被袭受伤，他向艾雅透露宾与警犬斯巴在一起，离去后，伟利向艾雅说杜鲁斯被一只蓝色的狗形怪物袭击，现已身受重伤，而杜鲁斯在临死前向艾雅说枪械是一样很危险的物品，要求她小心使用，在杜鲁斯死了后，伟利十分激动，冷静过后，他会给艾雅一支“M92F”，而他向艾雅解释，因杜鲁斯死了，所以武器管理部暂时由他接管，这时艾雅只要将先前找到的闪卡给他，他便会为艾雅改造装备



离开武器管理部后，画面中出现了宾与警犬斯巴的影像，他们应在2/F的位置，于是艾雅便向2/F进发，在进往2/F的楼梯口，看到了受伤的历斯，他向艾雅说宾与警犬斯巴在2/F，叫艾雅马上找宾回来，之后他便昏迷了，艾雅继续前进，在铁闸旁见到先前的警官，他已重伤垂危，艾雅继续寻找宾的下落，而这时宾已上到了3/F。此时他身后出现了两只异变后的老飞鼠，情况十分危急，当艾雅进入走廊右面的认人房时，房中的玻璃镜突然破裂，两只犬人从内里跳出来向艾雅攻击，艾雅战胜它们后，便可在内里找到一条“武器仓库の键”，之后去走廊的尽头，这里的房间设有电话，记录完后便可行上3/F。

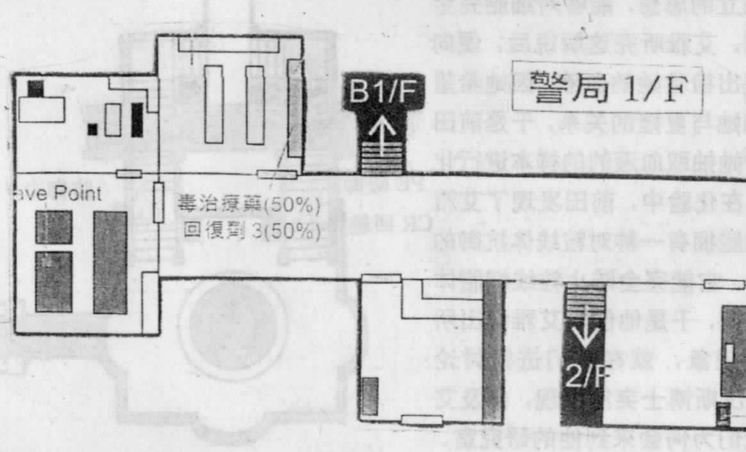












斯巴…凶兽！？

艾雅到了3/F，这时斯巴的身体出现奇怪的反应，宾正努力地照顾它，刚巧局长德格拉斯找到了宾，于是便一手抱起他走到窗边，并用手枪瞄准斯巴，宾立即喝止他，但局长解释斯巴已被夏娃的力量所影响，斯巴亦在这时巨大，变成了一只三头的怪物，这样局长便向它连轰数枪，但之后因身上再没有子弹而不能反抗了。



在3/F的楼梯旁有一间监证室，当艾雅与内里的监证员谈话，监证员会问艾雅是否需要进行急救，只要回答是，她便替艾雅进行急救，之后在走廊的转角位见到一位已死了的警官，在他身上有一条“ロツカの键,”而他左边有一条通往杂物房的通道，在内里看见一只蓝色犬人正向一位警官袭击，它应是杀死杜鲁斯的那只怪物，于是艾雅便与它发生战斗，战胜它后便上前查看这位警官，但他已不幸死去，跟着便从原路走到走廊的尽头。



在左面会有一条登上4/F的楼梯，而4/F的房间便是宾他们的身处的位置，进入房后，艾雅看到了异变后的期巴，而战事亦随之展开，经过了一番努力艾雅终能把它消灭，之后她走到宾那里，宾问艾雅他的父亲在那里，而这时丹尼尔也来到并向她们道谢，之后他们便离去了，艾雅和宾对斯巴的死也感到十分无奈…



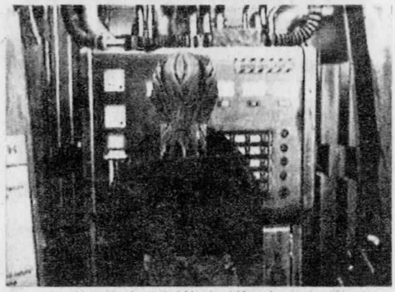
回复剂3

攻略小心得(6):

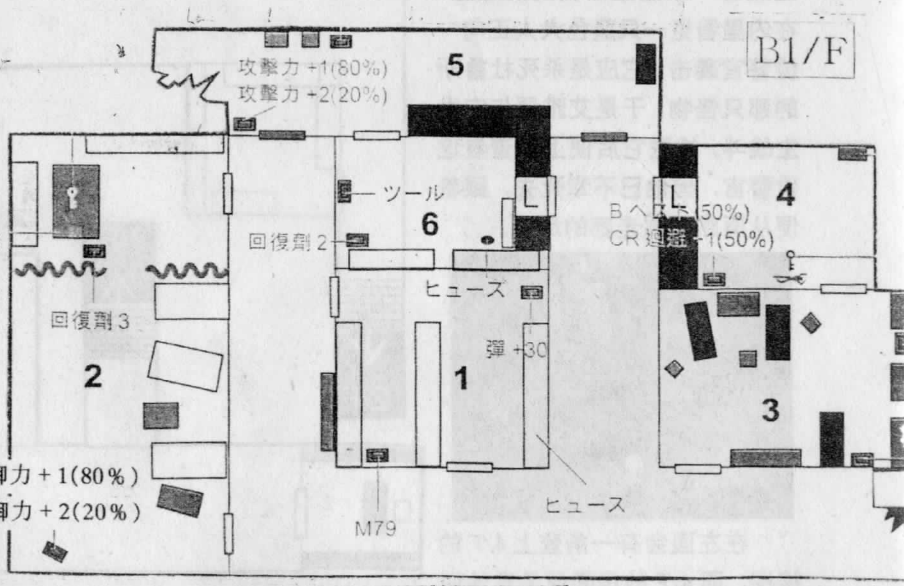
> 因斯巴身上有三个攻击点，而它的攻击力又十分强劲，除了口中能发射能量炮外，更会放出一招不能作出回避的环形光波攻击，所以应不时作出回复的行动，由于斯巴中间的头部是负责回复的，所以应先向中间的头部作出重点攻击，当消灭中间的头部后，跟着便可将其他头部逐一击破。

人工受精

由于局长德格拉斯受伤入院，所以丹尼尔便做了警局的临时局长，这天早上，艾雅她们正在讨论昨天夏娃为何袭击警局，之后艾雅问到前田现在去了那里，丹尼尔说他在3/F的监证室，于是艾雅便到3/F的监证室找前田，当艾雅到达后，丹尼尔也跟着来到，在监证室内，前田问她们在这里有没有能做人工受精的医院，他预计到夏娃会尽快在这医院用人工受精的方法来生产完全体，因粒线体只可以用寄生的方法来生存，而夏娃的生命也将到尽头，丹尼尔突然想到如能阻止夏娃进行人工受精来生产完全体，夏娃便会自动消失，而他更说在St. Francis Hospital有专门进行人工受精的设备和医生，于是艾雅与前田便前去这医院，因在先前得到了“武器仓库の键。”及“ロツカの键”，所以在临行前，艾雅可先到B1/F武器仓库拿取装备，然后到1/F的更衣室打开储物柜取闪卡。在警车上，艾雅问前田在日本的完全体现在怎样，前田回答完全体已与那科学家同归于尽了，当到达医院后，她们发现夏娃早已来到了这医院，于是艾雅便进入医院追捕夏娃的踪影，在进入前，前田会给艾雅另一个护身符，进入医院后，在询问处设置了电话，因询问处旁的门已锁上，需要锁匙才能打开，所以艾雅便来到了电梯的通道，在通道的尽头，看见那神秘女孩出现在玻璃门后，艾雅怀疑她便是玛雅，所以就问这女孩可有记起她，但这小女孩并没有回答便离开了，艾雅正想打开这玻璃门时，发现这门需要“绿カードキー”才能打开，于是艾雅只有乘搭电梯到其他地方。



艾雅在乘搭电梯时，电梯突然发生震动，震动过后，艾雅来到了医院的B/F，由于电力系统发生了故障，所以失去了电力供应，而先前的电梯也不能使用，这时艾雅发现在通道的尽头能通往左右两方，于是她便先向左面进发，在尽头有一条通往上层的楼梯，艾雅正想前行时，这楼梯已倒塌了，幸好艾雅并没有受伤，这样艾雅只好进入(房1)，在房内的杂物架上找到了一枚保险丝，取得后艾雅便从房内的的另一个门口离开，在门外又再见到那女孩玛雅，这时玛雅再次消失于眼前，于是艾雅便跟着玛雅消失的方向进入(房2)，在桌上放置了一部电话，而柜桶内可找到“トビラの ” 键”，之后从房间的另一个门口离去，可使用先前所取得的锁匙进入(房3)，在房内穿过了另一道门后，艾雅便来到了(房4)，在房内的衣架下，有一具被烧焦了的尸体，艾雅搜查这尸体便找到了“青カードキ”，而在房内的电表箱顶，艾雅找到了第二枚保险丝，由于拥有了“青カードキー”，所以便能打开(房5)外的开关进入(房5)，在房内玛雅再度出现，但艾雅叫她时，她仍是逃跑了，于是艾雅通过房内的另一道门进入(房6)，在房内的地上，她找到了第三枚保险丝，跟着艾雅便返回(房5)的控制台前，艾雅发现控制台正缺少了三枚保险丝，于是便把身上的三枚保险丝安装入内，但启动开关后，发电机仍未能运作，因控制台上的电缆折断了，这样艾雅便关掉了开关，把这电缆重新连接后才再次启动，终于发电机已能正常运作，而电力也得到回复，跟着艾雅便乘搭电梯回到1/F。

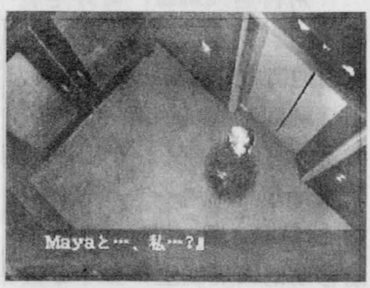


玛雅…艾雅…!?

当返回 1/F 时，在艾雅的面前出现了两个女孩，其中一个当然是玛雅，但另一个竟是她自己!?



而这两个女孩继续逃走了，因电梯旁的房间仍未能打开，所以艾雅便走到询问处旁的房间，在房内看见了一位女医生及一名病人，这名病人向艾雅说虽然不知道这里出现了什么问题，但他必须要离开这医院，说完后他便一口气跑出这房间，女医生则向艾雅表示这房间的另一端仍有护士在内里，希望艾雅能救这护士出来，而她则寻找仍在医院内的病人，当艾雅走进另一端后，对这地方的陈设感到有点印象，而这时脑内又再出现了些影像，这次的影像十分清晰，影像中的地方正是艾雅身处的这医院，清醒后，艾雅发现一名护士正瑟缩于墙边的一角，当艾雅行近她时，



她便对艾雅说你是唯一可以信赖的人，这时艾雅便问她在电梯旁的房间是什么地方，护士便解释这里是储存氮气的仓库，然后将“绿力 ー ドキー ”送给艾雅，之后便急急忙忙离开了这里，这时艾雅便向这仓库进发，在电梯旁再次遇上了这女医生，于是艾雅便问她为何会有氮气，她便向艾雅解释它除了用来作整形手术和研究之用外，还会在精子储存库中用来冷藏精子，跟着艾雅追问停止氮气供给并到精子储存库，女医生回答在气体仓库中关闭了这输送管，便可能会停止这供应，艾雅继续追问那精子储存库的研究室在什么地方，她便回答在这里的13/F，之后她便继续寻找其他未离开的病人，这样艾雅便进入这气体仓库中转动输送管上的把手，关闭了那些氮气的输送，跟着艾雅便乘搭电梯到13/F的研究室。





…谜???

到达13/F后，这里只有一间房间能够进入，入内后艾雅发现内里有一道门不能打开，于是走到墙上贴有箭嘴符号的地方，推开旁边的仪器后，墙上便会出现了一个按纽，艾雅按下这按纽后。那道不能打开的门便自动打开了，艾雅便从这入口进去，她终于来到了精子储存库的研究室，这里设置了电话，在雪柜上贴了一份有关人工精子开发者的报告，而开发者的名字竟是汉斯博士，跟着艾雅在房中搜索，在地上找到一份HLA适合者的名单，上面写上了宾与罗莉的名字，为何这名单上的资料竟与汉斯电脑中的资料相同，就在艾雅满脑疑惑时，她还找到了一份有关她母亲麻理子与姊姊玛雅的入院记录，但其中有关她姊姊玛雅的记录却不见了，之后艾雅继续搜索，在地上还发现了美莉莎与她母亲及姊姊的入院的日子竟是相同，此刻艾雅的心里更是迷惘，之后艾雅找到了“エレベ键”，得到这条锁匙，艾雅便可乘搭在房外的电梯登上医院的天台，而这时军方亦介入了这次事件中。

…成功…失败…完全体

到达天台后，一只非常巨大的蜘蛛在艾雅的面前出现，战胜它后，天台突然出现了一个大缺口，这只蜘蛛便从那缺口中跌下去，而这时夏娃亦出现在天台上，夏娃向艾雅说出完全体将很快便会诞生，到时粒线体将会完全控制人类，而这次在她的周详计划下，日本二战的失败，绝对不会再次出现，而她更觉得艾雅正不断进化，能量也逐渐接近她，这时数架战机正向夏娃攻击，但却被夏娃一一击落，其中一架战机更将会撞向艾雅身处的位置，由于电梯已不能使用，所以艾雅便跳到了一部工作架上，她总算及时避过了这战机的撞击，艾雅启动开关，令这工作架慢慢地降落地面，在工作架降下的时候，有一只小蜘蛛向艾雅攻击，要对付它实在太容易了，当工作架落到地面时，丹尼尔与前田早已在这里等候着她，由于夏娃已成功得到了人工精子，她们估计完全体也会即将出现，于是他们便先返回警局商讨对策，由于汉斯好像与这事件有极大的关联，于是她们便决定分头寻找汉斯与夏娃的下落。

天台









攻略小心得(7):

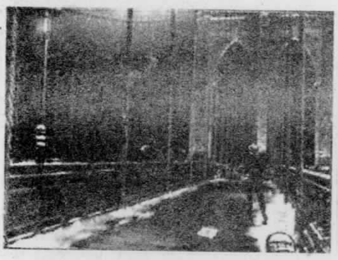
对付这只蜘蛛，最好是装备上一些射程比较远的武器，因它的口中会放出一些蜘蛛网，当接触到这些蜘蛛网后，会导致不能移动，这是十分危险的，所以可预先服用一些“移动制限治疗药”，因这样能够防止不能移动的情况发生，如不幸接触到这些蜘蛛网，应该立即使用“移动制限治疗药”作出即时的回复，只要看准那些蜘蛛网所射出的方向而作出回避，它并不是太难对付。

下落

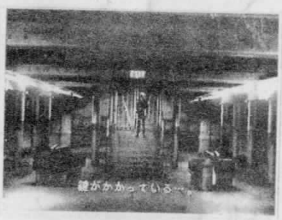
这时艾雅与前田来到了Chinatown搜索，在Chinatown的尽头，前田发现了一个通往地下水道的入口，于是艾雅便叫前田在这里等她，她则进入地下水道搜索，而前田这时再送给她一个“ナリタサン”护身符。



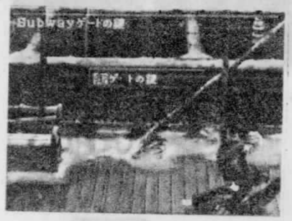
进入水道后，艾雅发现这里的水道排列得纵横交错，在不断的搜索中，她终于找到了一条通往上层控制室的铁梯。

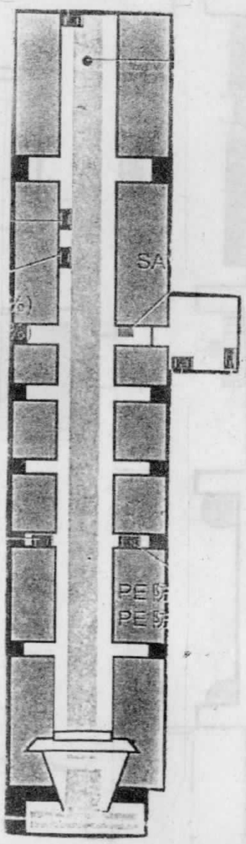


到过控制室后，艾雅便开启控制台上的开关，那些在水道中的融合物便从水闸流出去了，之后艾雅便关掉了这开关使污水不再流入水道，跟着她跨过了水道进入地下铁这地方。

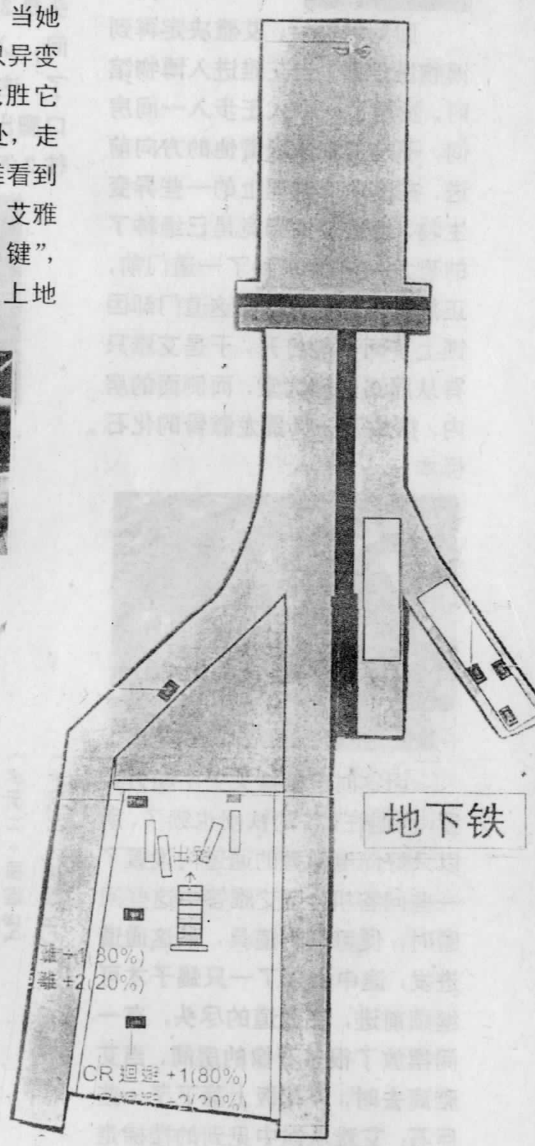


艾雅跨过了路轨后，便可走到地铁的月台，在月台上有一道通往地面的铁闸，但因没有锁匙而不能打开，另外这里亦设有电话，记录后艾雅继续前进，当她到一个路轨的分叉时，一只异变后的蜈蚣在这里出现，战胜它后，艾雅到了尽头的出口处，走到了一条桥上，在桥上艾雅看到一位已死了的地铁管理员，艾雅在他身上找到了“ゲートの键”，之后她便从月台的铁闸走上地面。





chinatown



地下铁

攻略心得(8):

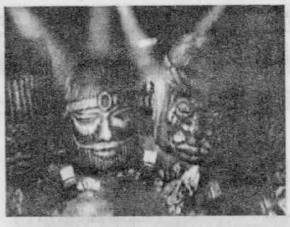
开始蜈蚣是以合体的形式出现，它会射出一些有毒的光球进行攻击，因此必须十分留意这些光球落下的位置而作出回避；当它受到了一定程度的伤害，这蜈蚣的身体便会分为四部分，首先应先向最弱的中间部分进行攻击，这样便可逃离这包围网，然后便可将其余部分逐一击破。

…绝种!?

回到地面后，艾雅决定再到博物馆搜索，当艾雅进入博物馆时，发现了一个人正步入一间房间，于是艾雅便跟着他的方向前进，在途中艾雅遇上的一些异变生物，但这些生物竟是已绝种了的恐龙!?在她来到了一道门前，正想进入的时候，但这道门却因锁上了而不能打开，于是艾雅只有从原路返回大堂，而侧面的房内，摆放了一具暴龙骸骨的化石标本



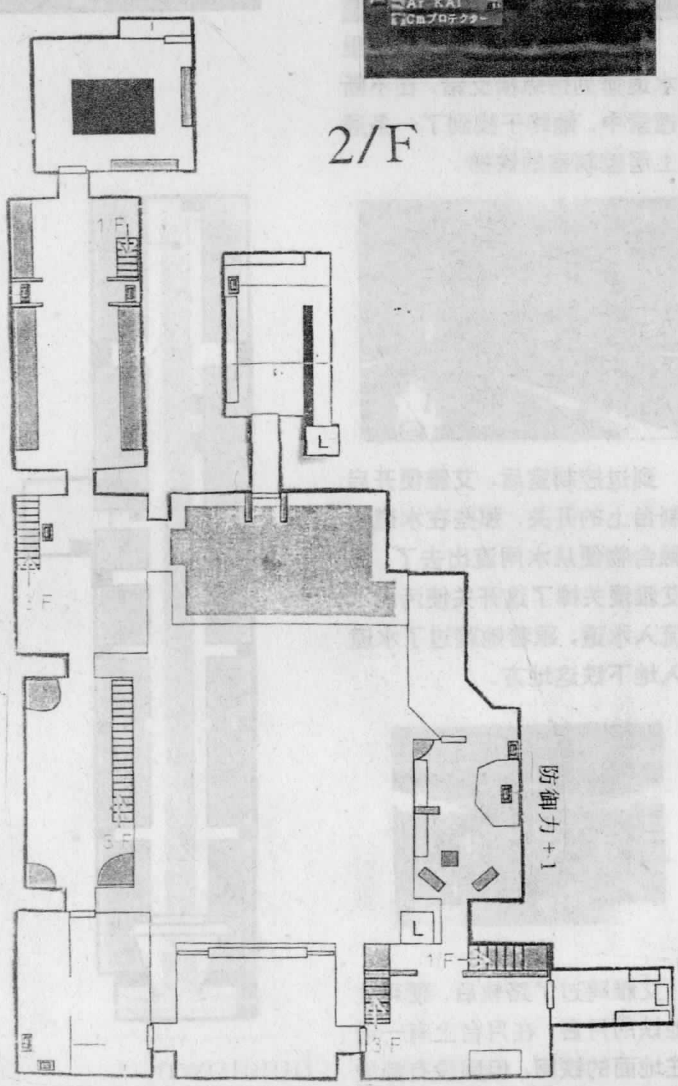
因这时电梯被关上了动力装置，而通往2/F的铁闸也锁了，所以只好向电梯旁的通道内设置了一些问答机，当艾雅答中这些问题时，便可获得道具，从这通道进发，途中出现了一只蝎子才可继续前进，在通道的尽头，有一间摆放了很多石像的房间，当艾雅离去时，天花板上落下了一些巨石；艾雅从途中见到的楼梯走上2/F，到达2/F后，因下面的通道封闭了，于是艾雅只有从上方开始搜索，这里的尽头有一道门，入内会见到一条通往1/F及3/F的铁梯，首先艾雅爬下1/F，这里是先前摆放了很多石像房间的后面，因没有其他路可以走出这里，于是艾雅便爬到3/F去了，到达3/F后便从这房间步出走廊，艾雅从这走廊前进，途中见到一条通往2/F的楼梯，但因2/F的通道封锁了，于是艾雅继续从3/F的这通道前进，通道的尽头是3/F的大堂，这里有一间房间，入内后发现进来的门被锁了，这样艾雅只有这从击穿的窗口爬出窗外，前行时发现这里能往2/F，跟着便来到2/F了。



步出这房间后便是2/F的大堂，而对面汉斯的研究室因锁上了而无法进入，于是艾雅便从走廊一直前进，终于来到了2/F的警卫室，房中设有电话，而墙上有一个能令电梯恢复动力的装置，在房中的暗角，有一架电梯能通往4/F的杂物房，临走时艾雅看到在控制台上的监察器中出现了夏娃的影像，她正处于博物馆的4/F中。

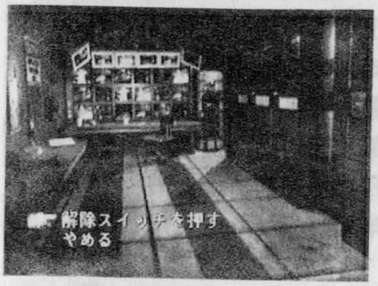


2/F

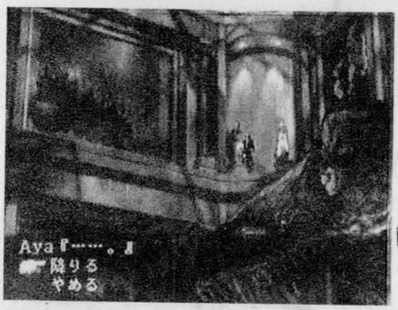


主谋…

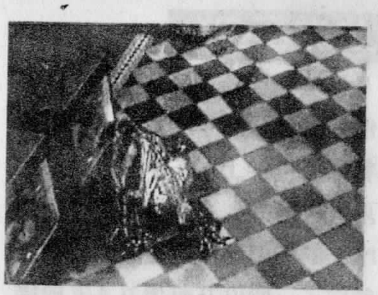
当艾雅走出控制室时，大量的融合物流向暴龙的骸骨，由于这骸骨得到了粒线体的力量，因此暴龙便得到重生；由于夏娃身处4/F，所以艾雅便决定回到2/F的大堂，乘搭电梯到4/F找夏娃，到达大堂时，发现汉斯研究室的门开了，于是艾雅便入内调查。



当艾雅进入研究室时，前田正在这里调查，他送给艾雅一支“前田ガン”，他说这是伟利帮他制造的，应该会对艾雅带来一点帮助，另外他还说在医院的冷藏库中，找到了玛雅的血清样本，在记录中写着这是作为研究夏娃之用，这应是汉斯博士在进行肝细胞培养实验中留下的，而最近汉斯更成功开发了一种抽取粒线体的人工精子。



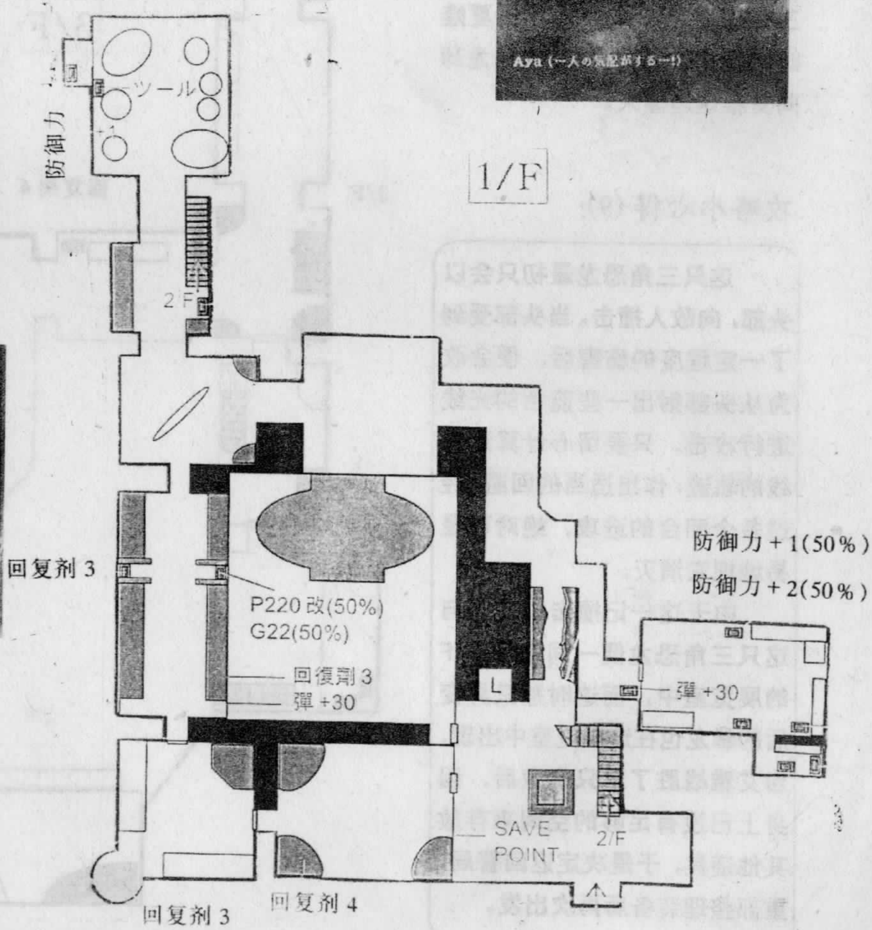
这时汉斯回到了研究室，艾雅正想拘捕他时，汉斯却说艾雅虽然仍维持着人类的外貌，但粒线体已赐予她超越人类的力量，为何仍要如人类一般愚蠢。接着汉斯正想用手术刀袭击艾雅，丹尼尔正好在这时来到，及时把汉斯制服，这时汉斯向丹尼尔说，他的妻子罗莉已融合了，丹尼尔便回答不会杀死他，只会以法律来制裁他，跟着艾雅便追问他这样做究竟是什么目的，于是汉斯说出他的目的是要制造出一个完全粒线体生物：完全体原是母系粒线体遗传的，但实际上亦存在父系的粒线体，在日本那次事件中，因完全体身上的父系粒线体作出反抗，所以才会失败，于是他便致力研究没有父系粒线体的人工精子；而今次夏娃得到人工精子后，已借用美莉莎的身体来怀孕了，而完全体也将诞生，他更说已没有人可以阻止这次的计划，跟着他的身体发生了自燃的现象，丹尼尔和前田只有从窗口跳出外面。







1/F



史前巨兽…

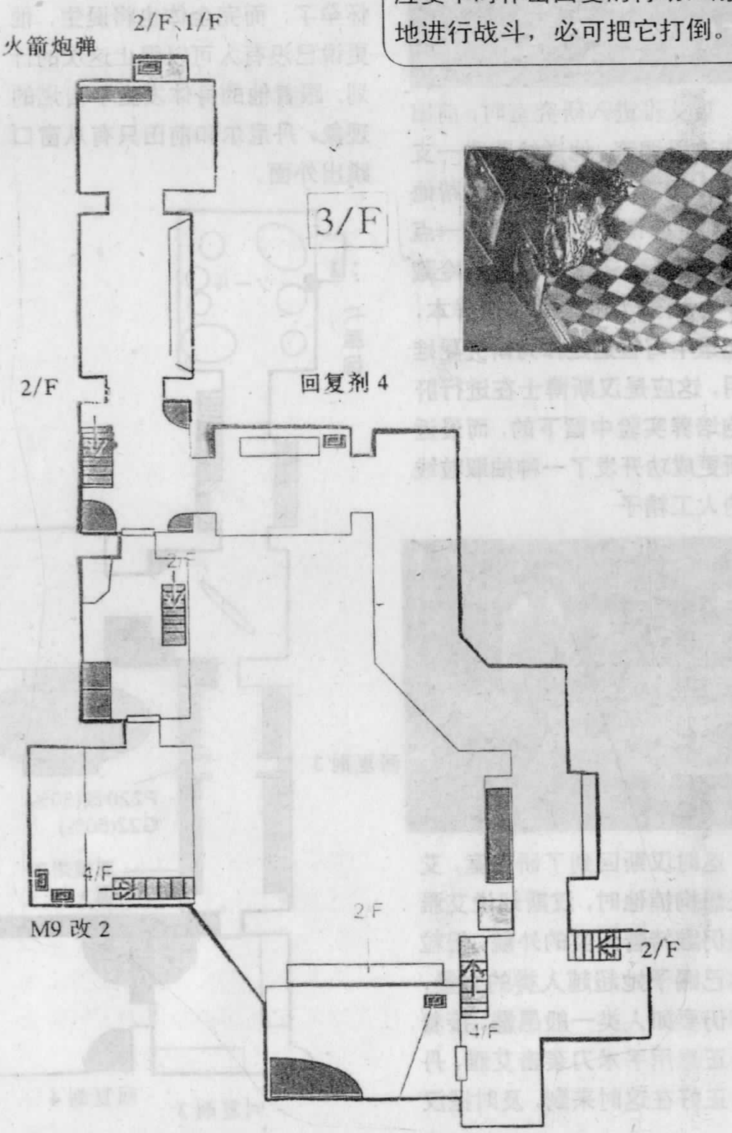
汉斯因此而死去了，艾雅在他的身上找到了“クランプ”，跟着乘搭电梯上4/F寻找已受孕的夏娃，当来到4/F时，艾雅发现唯一的门口已被这些融合物完全封住了，所以艾雅便从4/F的楼梯落下，寻找有没有其他路线可找到在4/F的夏娃，来到3/F时，先向上路前进，经过了长长的走廊后，艾雅来到了一个有楼梯通往2/F的地方，由于艾雅还到过下方的房间，于是艾雅便入到了这房间，入内后看见了一只三角恐龙的化石标本，放在艾雅继续前进时，这只三角恐龙因异变而向艾雅作出攻击，艾雅打倒了这三角恐龙，正想继续寻找夏娃时，此刻那只垂死的三角恐龙却向艾雅这边撞来。

攻略小心得(9):

这只三角恐龙最初只会以头部，向敌人撞击，当头部受到了一定程度的伤害后，便会改为从头部射出一些蓝色的光线进行攻击，只要留心计算这光线的轨迹，作出适当的回避，经过多个回合的进攻，绝对可轻易地把它消灭。

由于这一记撞击，艾雅与这只三角恐龙便一同跌落1/F的展览室中，而这时那只异变后的暴龙也在这展览室中出现，当艾雅战胜了这只暴龙后，因身上已没有足够的空间来存放其他道具，于是决定返回警局，重部整理装备后再次出发。





攻略小心得(10)



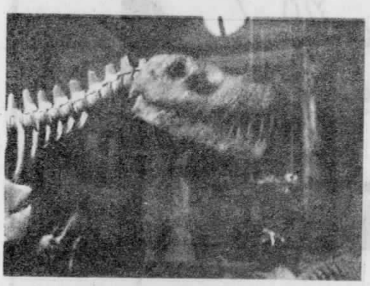
暴龙拥用了超强的攻击力，口中会喷出火焰，被这些火焰射中，将会带来很大的伤害，由于它的行动并不敏捷，所以经常走到它的后面进行攻击，便可轻易避开这火焰射击，但在它的背部也能射出一些导向光线，所以应要不时作出回复的行动，耐心地进行战斗，必可把它打倒。

宿命之战

艾雅整理好装备，再次出发时，这时艾雅可先到海边的Warehouse，进入这仓库后在地上找到了“仓库の键”，然后会看到了一个“猫”追“老鼠”的情景，跟着艾雅便会与这只异变了的“老鼠”进行战斗，接着艾雅来到了仓库的内部后，经过了一条桥后，便会到一个有钢缆的地方，利用这条钢缆爬下仓库的底层，在这里艾雅遇上了异变后的巨蟹，艾雅将它打倒后，便会得到一支“AT4”火箭炮，跟着便可回到博物馆



进入博物馆后，艾雅继续寻找夏娃，发现这里仍藏有不少道具，在不断搜索中，艾雅回到了那只三角恐龙的房间，继续前行，终于找到了通往4/F的楼梯，这时博物馆突然震荡起来，震荡过后，艾雅便从这条楼梯登上了4/F，这里有一道已打开的门，入内后艾雅终于找了夏娃。



艾雅看到夏娃的外貌时，证实夏娃的身上确实怀有完全体的胚胎，这时那些融合物变成一个巨人，跟着便带夏娃离开这里。丹尼尔与前田正在博物馆门外等候着艾雅，当艾雅步出这博物馆后，前田向艾雅说出已查到美莉莎时常服食的药物是什么，这是一种免疫抑制剂，接着她们便一同离开了，在车上他们向艾雅解释因美莉莎有先天性的肾病，所以便被汉斯将玛雅的肾脏移植到她身上，而免疫抑制剂是一种能阻止移植后出现排斥现象的药，最后因美莉莎被玛雅肾上的粒线体控制了肉体，于是便变成了现今的夏娃。

这时军部亦正式发出了攻击的命令，战舰们正向着自由神像的方向进发，而丹尼尔便收到了这海军出发的消息，此刻前田说出这巨人除了是一个夏娃生产完全体的场所外，更能对外敌作出反抗，而这时一些战机正向这巨人作出攻击，但是却不能对巨人造成任何伤害，而且还被一一击落。跟着有一架直升机降落到艾雅他们附近，有一名士兵会带她们上母舰。

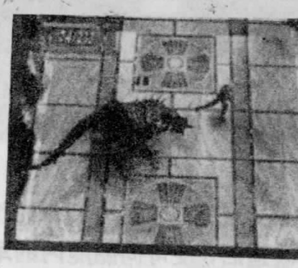


在母舰尼米兹号上，舰长向艾雅提出一个请求，希望她能够驾驶直升机向那巨人攻击，因为艾雅身上有一种能抗御人体自燃的能力；虽然丹尼尔和前田担心艾雅的安危而极力反对，但最后艾雅还是答应了这请求。

由于艾雅有其它直升机从旁保护，所以艾雅最终也能以火箭炮把这巨人击倒，而这巨人倒下也把这里的自由神像推倒了，正当大家以为这事已完结时，夏娃在这些融合物中再度出现，于是艾雅便从直升机跳下夏娃身处的位置



当艾雅来到夏娃这里时，夏娃说出已没有人可以再阻止这次事件了，而一个由粒线体主宰的世界也既将出现，跟着便开始了战斗，当过了一段时间后，夏娃便说由于艾雅身上的粒线体与细胞核是共存的，所以艾雅的力量已到了尽头，之后更说要艾雅见识什么是真正的进化，于是夏娃以一个新的形态出现后便向艾雅继续攻击，当艾雅打倒了夏娃后，夏娃只说了一句话，为何艾雅会是她的宿敌并融化在那些融合物之中

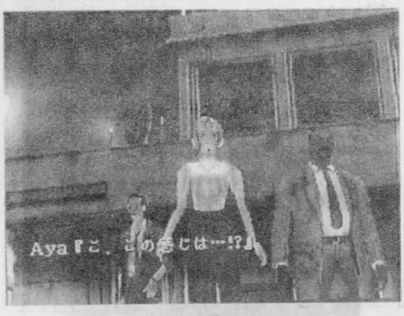


攻略小心得(11)

它除了能在双眼射出光线炮外，口中也能放出一些气泡，这两种攻击十分利害，必须尽量回避这些攻击；而在反击方面，首先应打倒它的双手，令它失去直接攻击的能力，然后再向它的身体攻击。

诞生

经过与夏娃的的这场战事后，艾雅她们便返回了战舰；在甲板上，她们正为夏娃选择在自由神像下生产完全体的原因而开始推测。镜头一转，由于丹尼尔的心情仍未能平复，希望能独个儿在这里冷静一下，所以艾雅便走进战舰的船舱。在船舱内，前田与伟利正为了这把还未能用上的“前田ｶﾝ”而讨论，当艾雅入内后，由于前田讨厌船舱的机油味，因此便步出了甲板。艾雅与伟利谈话时，得知打倒了夏娃消息已传到了警局那里，那里的同事们也十分雀跃，更赞赏她成为了纽约的英雄。这时伟利会说为了纪念打倒夏娃的这件事，于是他便提议为这些打倒夏娃的装备改名，这时艾雅可以替手上的其中一件武器及防具改名。



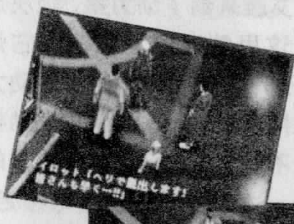
当艾雅完成了这些装备的改名及改造后，便可向船舱内的军官谈话，他会替舰长威廉士送给艾雅一些补充物资，接着便可走出船舱，这时舰长来到这里，他说由于还未确定这巨人是否已真正被消灭了，所以战舰们直到现在也未敢接近这些融合物。突然艾雅感觉到一份异样的感觉，而在这时在甲板上发生了强烈的震动，此时在这些融合物的一角，一只生物的怪手从那些融合物中钻了出来，当丹尼尔追问究竟是什么的时候，前田已说出这应是完全体；虽然夏娃死了，但完全体仍以那些融合物作为孕育场，在这里继续成长，现在开始纷纷发生爆炸，情况一片混乱。

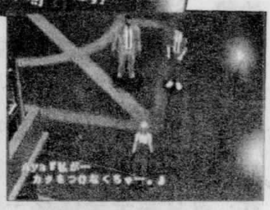
爆炸过后，一名直升机机师跑来向她们说，舰长已作出撤退的命令，请他们快点上这直升机。但此刻不论前田和丹尼尔如何劝阻艾雅，她也决要留下来面对这完全体。在他们离开时，前田正想从身上拿出一些物品交给她，不过却遭到丹尼尔的阻拦，虽然他极力反抗，但最后也被丹尼尔拉上了直升机。而这时，那只完全体终于来到了艾雅这艘舰上，看来一战在所难免…











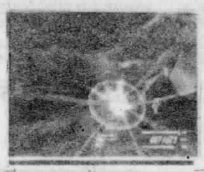




攻略小心得(12):

开始时夏娃的身体是怀着完全体的胚胎的，身体上会有三个攻击点，分别是头、身和肚部，她的一般攻击方法已是十分利害，但她的移动力并不是太高，所以应充分利用这里的空间来作出回避，而她其中一记绝招更是可怕，她会捉住艾雅，发出超强力的攻击，令艾雅变成濒死状态，因此当夏娃近身旁时应立即走开，由于夏娃的三个部份也有1500点以上的HP，所以这是一场非常艰苦的战斗。当打倒她后，夏娃会变成最后形态，它的攻击与速度明显增加了，她会在空中放出一记能量弹，射到地上时便会引起爆风，它的攻击范围十分大，受到这攻击后并不好受，所以应当留意如何逃离这攻击范围：如PE BAR全满时，可使用“　　”来反击，使用两次后便可把夏娃击倒。





EVE 第 3 形态

● HP……1700 — 1800(头部)
1700 — 1800(胸部)
2200 — 2300(肚部)

EVE 最终形态

● HP……2300 — 2400

武器改造心得

来到这版的时候，艾雅的身上已拥有非常多的装备和“ツ　ル”，这时可以为一些最强的装备进行改造。因这里已是最后一版，面前将会出现一个非常利害的完全体，如果没有一些强劲的装备，这完全体是十分难应付的。

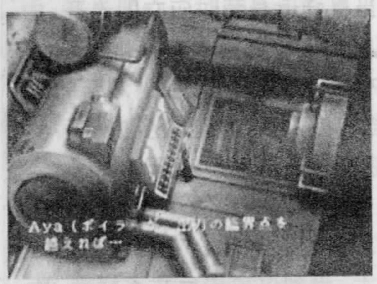
首先可在装备中，找出一件最强及最满意的武器和防具·在这里小弟比较喜欢用那支“M9改2”，因为贪其拥有2回行动及反应敏捷，并没有散弹枪回弹那样慢；艾雅是站立才能开枪的，如果用这么多时间来攻击，到时如敌人作出反击时，便会因硬直而无法回避，当面对完全体这种利害的对手时，将会十分危险了。这只“M9改2”可在博物馆3/F有楼梯通往4/F夏娃那处的房间中找到)，将还余下的一切资源全部加在这些装备上，造出一件最强的梦幻装备。

加装方法是把所有能增加攻击力的道具，全部用在这武器上，另外还可用“ツル”把其他的武器的附加能力值及追加效果也一同加上，而防具方面也是用这种方法来改造。这样一件攻击或防御力超强的装备也有机会改造得到。

而追加效果方面，在武器中最重要是拥有“ダゲルユンマ”这种追加效果，因为拥有这追加效果后，在对付完全体时可以同时作出两次指令，这样不论是攻击或是回复也起了一个很大的帮助。如武器上如还有其他空位时，也可把其他的追加效果加上去，如连射度 3 的追加效果也是一个不错的选择。因有 2 回行动的关系，这样便可向完全体连轰 6 枪；但不要把连射度更高的追加效果加上　，因在攻击时的硬直时间会很久。在防具上，则最好加上自动回复的追加效果，因在濒死时便会自动使用“回复剂”来进行回复，另外还可加上一些对异常状态有防御能力的追加效果。

完全…进化…灭亡

当这完全体来到艾雅的面前时，战斗也随即展开。此刻完全体，仍处于一个婴儿的状态，由于实力并不是太高，所以艾雅很容易便把它打倒。

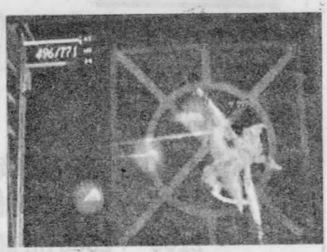


但这并不是代表这事件已完结，因为这完全体已变成一个小孩的状态，而实力也作出的提升，艾雅几经辛苦终把它打倒；但这可恶的家伙竟再次成长，变成了一个成人的模样，这时它的攻击力已增加到一个不可想像的地步。为了要战胜它，艾雅用了身上大量的弹药才能把它打倒。



打倒了这成人的形态后，这完全体还未死去，它仍在作出转变。它已变成一只似鱼非鱼的怪物。原来它一直并不是在成长，而是作出进化，为了成为一只能无视艾雅攻击的生物。这时艾雅不论对它作出如何猛烈的攻击，可是也不能对它造成丝毫的损伤，而身上的弹药也耗用了十之八九。

就在这刻，丹尼尔从直升机上跳了下来，但在途中他的身上出现了自燃的现象；差不多跌到海中的时候，他把手上的东西抛给了艾雅，跟着便跌落海里。原来这是一排弹匣，是前田为艾雅制造的，子弹内藏有艾雅的细胞，本来前田打算在离开时交给艾雅的，可是却被丹尼尔拉他上直升机，所以最后才会由丹尼尔把这弹匣抛给艾雅。虽然艾雅十分担心丹尼尔的安全，但是最紧要的还是消灭面前的这只完全体。于是她把弹匣装上前田送给她的“前田ガン”上，跟着便对这完全体进行攻击；这些子弹真的很有威力，它能够带给完全体极大的伤害。经过了数枪之后，这完全体的身上出现了排斥的反应，跟着便不支倒地。



正当艾雅想前去找寻丹尼尔的时候，这只完全体开始恢复过来。由于这些前田为她制造的子弹已经用完，手上已没有其他武器可对付完全体，于是艾雅便走进船舱，观看了墙中的这幅地图后，发现了动力室的所在，于是想出了对付完全体的方法（在地图旁边的电话因线路中断了，因此已不能使用；另外还不要被追来的完全体接触到，因这样会立即GAME OVER）。



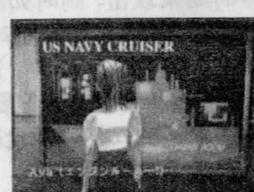
在前往动力室路上，这只完全体一直从后追来，加上它开始慢慢复元，速度也不断地加快。终于艾雅来到了动力室，她决定利用这里的涡输发动机把它炸死，于是把这涡输发动机的动力输出推至极限。这部涡输发动机开始不胜负荷，已到达了爆炸的边缘，这时艾雅便拼命地逃走，而这完全体亦从后紧贴而来，情况十分危急。在千钧一发间，艾雅逃到甲板上，她从甲板跳到海里，而这艘战舰也在此刻发生爆炸，这只完全全体终于真正的被消灭了。











结局…

消灭完全体后，艾雅她们回到岸上，这时丹尼尔也平安无事。艾雅十分疑惑为何身上拥有这粒线体的力量，这时前田解释，因为艾雅的身上藏有玛雅的部分。丹尼尔便插口说，原来艾雅在七岁的时候，因为弱视的关系，移植了玛雅的眼角膜到右眼上。而前田在这时继续说，当时美莉莎身上的粒线体是以一种支配的形式来生存的，但此刻艾雅的身上，却起了一个奇怪的变化。她身上的粒线体竟与细胞核共存下来，更进化出一种新的力量







经过了漫长而艰苦的战事后，大家在岸边迎接新一日的来临



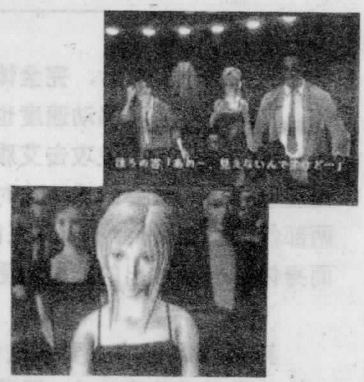




未完……

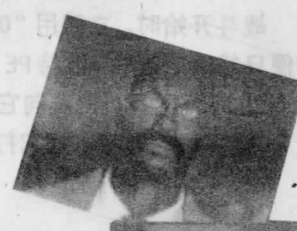
由于在平安夜的那套歌剧又再次公演，于是艾雅她们便一同前去观看。在歌剧院内，艾雅得知前田打算在明天返回日本。

在这歌剧进行的期间，其中一幕是一名士兵手持着一支火把的。由于上次事件的发生，艾雅她们便对这火光十分紧张，全部站起来，结果遭到后面的观众斥责。



当大家继续欣赏的时候，艾雅的右眼开始产生了变化，她的两眼变得红红的，这是粒线体在她的身上开始行动。而坐在艾雅身旁的前田和丹尼尔也被这种力量感染，继而全院的观众也……

最后，纽约的命运将会如何，恐怕……

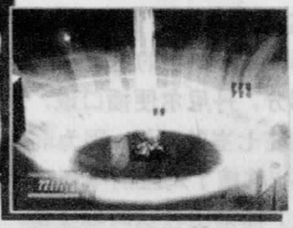




攻略小心得(13):

在战斗中，首先会遇上完全体的第1形态。这时候完全体的攻击力和HP并不很高，而且移动速度也十分底。基本上并不需要PE能力攻击也能把它打倒。但也要小心它伏在地上时所发出的冲击波，因这攻击的威力十分大，差不多可以扣掉艾雅所有的HP，令艾雅变成濒死的状态(真不知为何攻击力会如此大)；不过只要以最快的速度打倒它，它根本便不可能使用这攻击。





● PH……1600 左右

打倒第1形态后，完全体便会变成第2形态，它的攻击力和移动速度也提升了不少，这时候的它会射出电流攻击艾雅。当它受到一定程度的伤害时便会分体。这时会变成身体和翼两部份，翼的部份会不时飞来向艾雅作出滋扰，而身体部份所放出的能量炮更是利害。





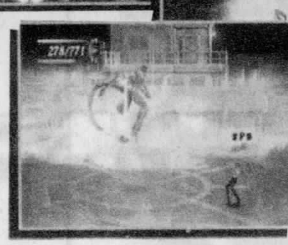
● PH……2100 左右(身体)
1300（翼）

其实打倒它的主要方法是，首先立即用“キ－ア＜”作出攻击，跟着它便会分成两个部分。这时不要理会翼的部分，只对身体的部份作出攻击，小心回避这能量炮，当打倒身体的那部份时，翼的部份也会一同被消灭。最后还要储回PE的能力值，因还要用这些PE能力来对付第3形态的；如在战斗中需要回复变成第3形态后，它的攻击力和移动速度已大幅度的提升。在这时候，如何回避已变成最主要的战略。

战斗开始时，立即用“0[g”作出攻击，跟着便只好边走边战，等待PE能力值的回复。当PE能力值回复后，便可向它施予另一记的“0[g”，这样相信必可以把它打倒。

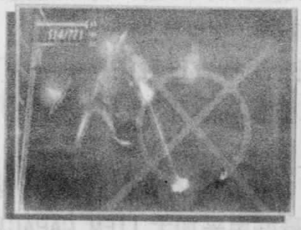






● PH……4400 左右

终于变成最后形态，所以无论向它作出如何猛烈的攻击，甚至使用了"ネズミキ"，也不能令它受到丝毫的损伤。这时应耐心等候丹尼尔送来的子弹匣，然后才向它作出攻击，打倒它后便开始逃亡的行动。









首先进入船舱观看动力室的位置，跟着走进船舱的内部，在第1个分叉的路口中转到左方，落下楼梯后，便继续前进，在第1个路口中转入，尽头有一条通往动力室的楼梯。来到动力室后，将涡轮发动机的动力输出推至极限，跟着便从另一方的楼梯逃走，走上甲板后，从甲板跳到海里。这时战舰便会爆炸，而完全体亦会被消灭。


1

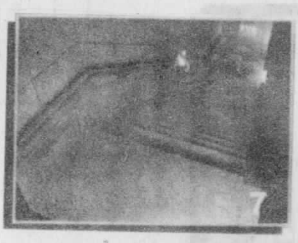

2


3


4


5

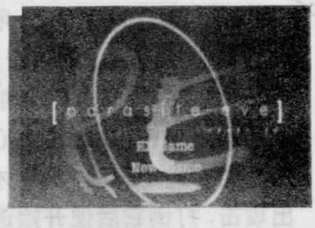

6


7


8

EX.GAME 攻略要诀

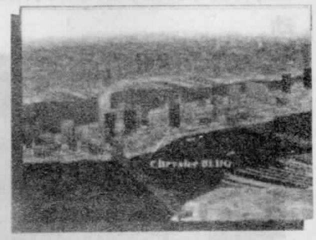
当大家打爆PE之后便会得到一个EX.GAME的SAVE，用这个EX—SAVE来重新开GAME，便会进入EX.GAME这模式。游戏内容基本上与正常模式一样，但在游戏中会多了一个Chryster Bldg.的地方。这座大厦共有76层，每10层便会出现一个头目，这里将介绍这大厦的攻略方法。



首先进入EX.GAME后，会发现身上拥有正常模式中所余下的道具，



而存放在武器管理部的道具，则需要去到N.Y.P.D.后才可得到(锁匙除外)，此外身上还有300点的BONUS POINT，这些BONUS POINT最好用来加大ITEM CAPACITY；因在这座大厦中，将可获得大量的道具。



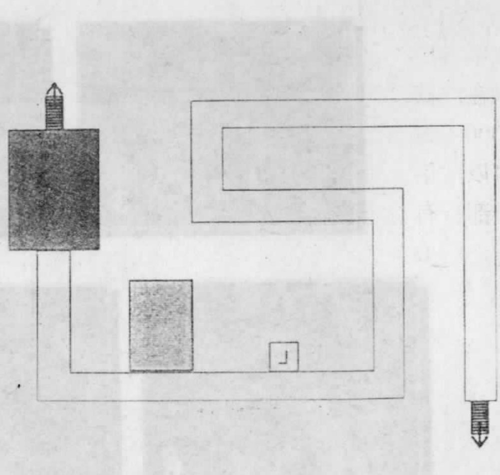
进入 Chryster Bldg. 的方法

头目攻略要点

游戏开始时，首先将在正常模式中最强的武器及防具装备在身上，完成DAY1的游戏，回到N.Y.P.D.重整装备及SAVE后，跟着便可去Chryster Bldg.。在1/F的大堂中，设置了一部电梯，但由于现在身上没有锁匙：所以只可一层一层的走上去，而锁匙的取得方法是打倒每10层中出现的头目；当打倒这些头目后，应先使用这条锁匙乘搭电梯落到1/F，返回N.Y.P.D.重新整理装备及SAVE后才再次出发。而每层的结构大致可分为三部分，分别是楼梯，电梯和杂物房(头目层数中会有一个与头目作战的大堂)；每间杂物房也会有道具箱，道具箱内藏有不少道具，层数越高，所获得道具的威力也越大。

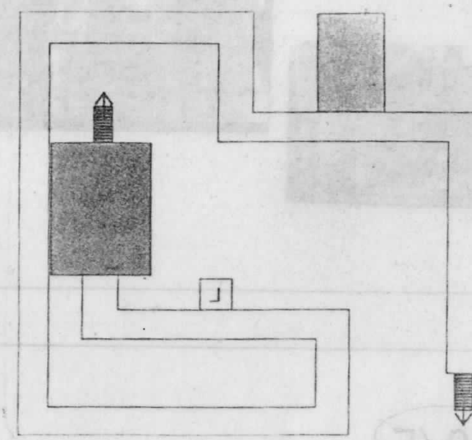
10/F

上到10/F后，去到头目的的大堂后会见到一只大蜘蛛，蜘蛛的主要攻击是放出一些光球和蜘蛛网，最好装备上一些射程远的武器边走边射，另外也可预先服用“移动制限治疗药”，因为蜘蛛的HP只有1800左右，所以很快就可以把它击倒。

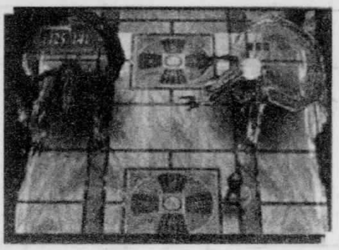




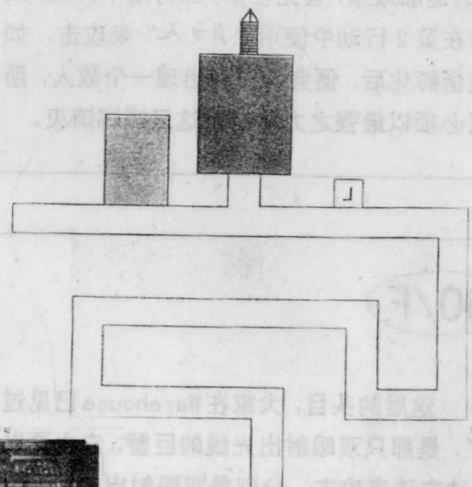
20/F



这里的头目是两条鳄鱼，上一次在下水道时见到它时，它身上拥有两个攻击点，但今次见到它时，只可向它的头部攻击。鳄鱼的主要攻击是放出一些扩散性光球和尾部射出5方向光波，最好先集中攻击其中一条，打倒它后再向另一条攻击，每条鳄鱼的HP大约在2000左右，只要小心一点就可以把它们消灭。



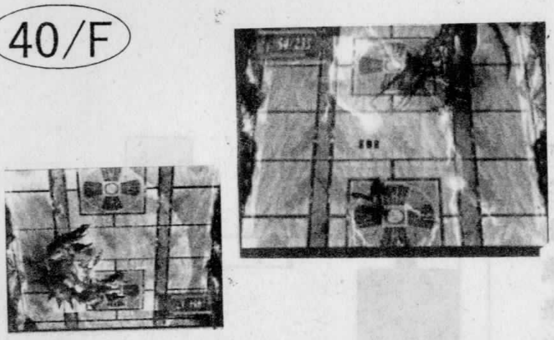
30/F



大蜈蚣是这层的头目，最初是以整条出现的，它的攻击方法是向前扑击咬噬，向天射出的紫色光球和尾部射出蓝光。被这些紫色光球击中会引致中毒，所以最好在攻击前先服用“毒治疗药”。V或在防具加上防毒追加效果。当扣了它大约1500-1600的HP后，它便会分成四个部分来攻击，如果可以的话，请用“サル 1 プー”作为主要攻击，每一部份有400-500的HP，只要留意中毒和自己的HP，耐心一点就可把它逐一击破。



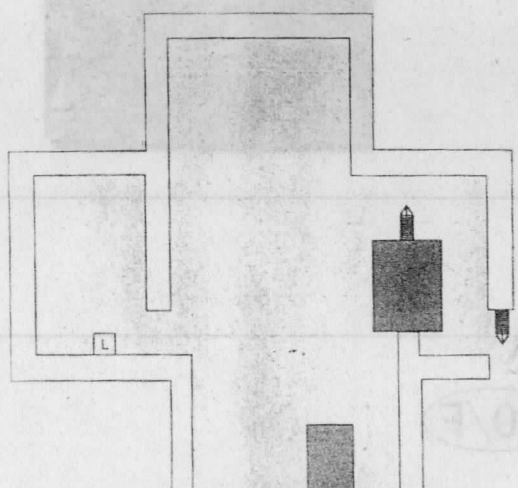
40/F



来到这层的大堂时，会见到一只三角恐龙，这头目的主要攻击是撞击和头部射出的蓝色光线，由于大堂地方比较狭窄，所以必须小心回避，当扣了它大约1200的HP后，它的头部便会裂开，这时它的HP有1600左右，而且它的速度会加快；留意自己的HP，不时用PE能力作出重击，便可把它击倒。

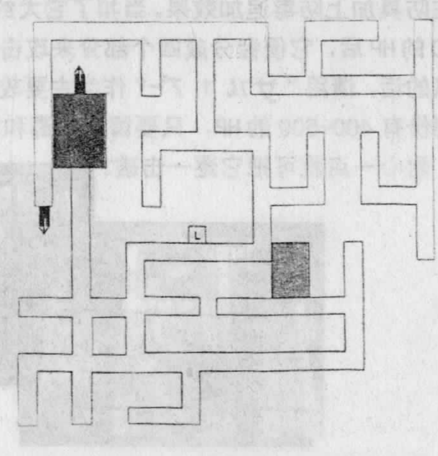
50/F

来到50/F前，应先加强武器的攻击力到达200点以上，因为这里的头目是一只会生蛋的蟑螂，它的HP会在5600左右，如果可以的话，最好在它生蛋前把它击倒。攻击方面，在武器上最好能有2回行动及连射度3的追加效果，首先在第1回行动中开枪，跟着在第2行动中使用“カラス”来攻击，如这蛋孵化后，便会因此多出现一个敌人，所以必须以最强之力尽快把这只蟑螂消灭。



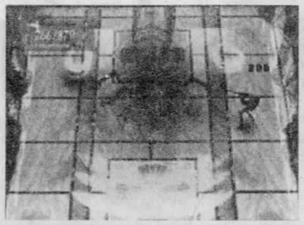
60/F

这层的头目，大家在Warehouse已见过了，是那只双眼射出光线的巨蟹，它主要以3种方法来攻击，分别是双眼射出光线，口中放出气泡及射出双钳，回避是主要的战术，首先打倒它的两只钳，然后集中向它的身体攻击；大钳的HP在1600左右，而身体的HP会在6400之间。

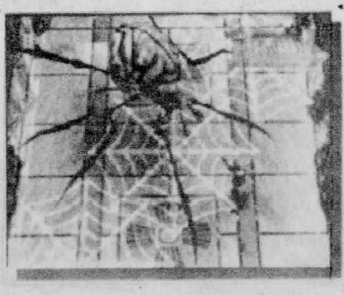


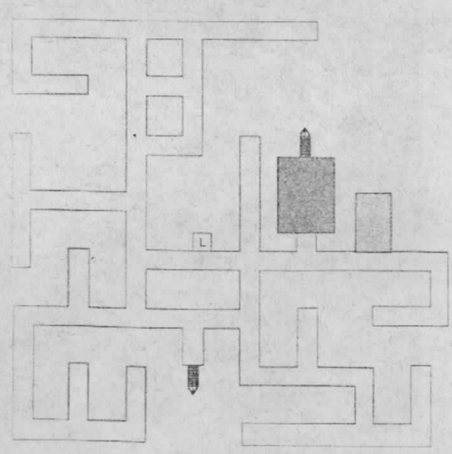
70/F

相信大家来到这层时，LV已有一定程度的增加，而道具也找到了不少；这时应该使用身上所有的资源(增加能力的道具及BONUS POINT)来提升装备的能力，另外还应在这些装备上加一些追加效果，如防具中的加上防毒及防睡眠的追加效果，而枪方面，可选用一些SHOTGUN或RIFLE的种类，当然也应加上一些追加效果来增加攻击力，如2回行动及连射度3便是一个不错的选择。



这层的头目是一只蜂后，其主要攻击是放出大弧形光线及两个弧形轨迹光波，避开这些攻击并不难，但这时会有1-2只小毒蜂向你袭击，当消灭一定量的小毒蜂后蜂后更会召唤中形蜂毒加入攻击，这时应加倍小心，因为中形毒蜂的攻击力十分强劲，其放射的光线是带有即死效果的，所以最好不要理会这些小毒蜂．只集中向蜂后作出攻击，避免中形毒蜂的出现．小形毒蜂的HP在800-900之间，中形毒蜂大约有3000-3200点HP而蜂后的HP大约在15000-16000之间。





76/F



到了最后一版了，在那里MAYA已在恭候多时，这里可以见到MAYA的最后进化形态，主要攻击是拍打，放出强大光线射击及召唤两个分身作出补血和异常状态攻击，所以最好在她使出强大光线射击及召唤两个分身作出补血时，以最强的PE能力去攻击作出反击．但必须留意自己的HP，因为她最强的一招足以令你的HP扣剩1点，所以必须带多一些回复用的道具








The Absolute Game TAG Guide Book Series
絕 對 遊 戲
超級機器人大戰
完結編
究極完全攻略本
故事大纲 系统介绍 游戏攻略
操作介绍 游戏流程 机体介绍

故事概要

天才科学家比安·祖达克博士，预知到将会有外星人向地球作出侵略。为了保卫地球，建立了秘密组织“圣战者(Divine Crusaders，简称D.C.)”，并制造了一台超级机械人“华露斯昂”，实行在外星人入侵前，先以武力统一地球，为对抗外星人作准备。

不过，D.C.却因此与联合国发生冲突。然而强弱悬殊，联合国军瞬即陷入苦战，令D.C军迅速地占领了地球百分之八十的地方。在无计可施之下，以铁甲万能侠、高达等机体为主力的独立部队“太空母舰队”决定联手对抗D.C.。

在身份神秘的机体西巴士达的协助下，经过连番激战之后，太空母舰队终于打败了D.C.军，而比安博士亦在查布罗一战中战死沙场。然而，比安博士在临死前，留下了外星人将侵略地球的警告，并将地球圈的和平及未来交托给“太空母舰队”。而被称为“D.C.战争”的一役，总算告一段落。

时光飞逝，D.C.战争结束后数个月。

在战争后分裂、削弱的D.C.，出现了复活的先兆。世界各地接连发生以联合国设施或人物为目标的游击战以及恐怖活动。为了对这些活动作出压制，各国元首决定改组联合国，建立“地球联邦政府”，正式实现了地球圈。

其后，地球联邦政府将太空母舰队改组，成立了独立外部部队“隆巴纳”，继续其维持地球圈治安的任务。

然而这段期间，接二连三地，发生了联邦军部队离奇被消灭或失踪的事件，于是隆巴纳队奉命进行调查。结果发现事件的元凶并非别人，正是如比安博士的警告一样——将向地球作出侵略的外星人。

其后，隆巴纳队更与复活的D.C.，以及在背后操纵D.C.的外星人军队发生了战争。经过比上场D.C.战争更为艰苦的战斗，隆巴纳队总算把外星人军队打败。不过，隆巴纳队此时亦得知一个惊人的事实，这群外星人部队只是一部分而已……他们拥有卓越的科技及军事技术，因为判断到地球文明有着一定的危险性，所以派人来“监察”地球人拥有的军事实力。

由于隆巴纳队的关系，外星人军队撤退了。亦因为其“监察”的目的，这支外星人军队被称为“监察者”，而这场战争亦被称为“监察者事件”。

监察者事件之后，过了四个月……

不满地球联邦政府作出高压统治的宇宙居民，在各地发起了反地球联邦的运动，亦带来了连串令人发指的袭击事件、恐怖活动。

而在监察者事件中生还的前D.C.成员哈曼·嘉，便藉着这个机会再度复兴D.C.，并且在背后支持这些恐怖活动，令地球联邦政府非常头痛。正因如此，地球联邦政府的佐米托夫·赫曼准将，以确保地球圈安全为藉口，建立了特殊部队“泰坦斯”，并以此为后台加强自己在军部的影响力。

另一方面，隆巴纳队因为“拉·基亚斯事件”，而不在岗位达三个月。结果遭到军方削权及裁军，兜甲儿、流龙马等“善意的协助者”被要求离队，负责人布拉度·挪亚大佐则被调职处分。而以古华多洛·巴捷拿大尉身份加入的D.C.背叛者马沙，更被流放到地球圈以外，失去了消息……。

在这严峻的情势之下，来自太阳系以外的访客柯度拿·保士达，以大使被暗杀为藉口向地球宣战。不过，联邦军在遭受恐怖分子及D.C.余党两面夹击的情况下，无法抽身应付保士达军的攻击，地球圈因此陷入了混乱的状态。

与此同时，地球出现了来历不明的敌人“使徒”，只有联邦政府管辖的特殊机关“NERV”独力应付。

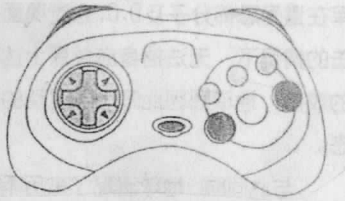
正在追击D.C.余党的隆巴纳队，由于卷入了侵略战争而重返地球。在与保士达军及其他敌人的战斗中，得到神秘的汛用人型兵器以及奥拿战士、兽战机队等战友加入。跟着，隆巴纳队成功从外星人“GUEST”与保士达的同盟军手上夺回军事据点查布罗。仍保存战力的泰坦斯，在杜鲁斯·郭斯利达准将的提案下，发动了反抗GUEST·保士达同盟军的作战“宁确基士达行动”，战况亦开始扭转过来。

就在此时，“殖民卫星联盟”向地球联邦政府发出独立宣言。而GUEST·保士达同盟军则以地球圈进入内战状态为理由，与地球联邦协议暂时停火。察觉到D.C.在背后操纵殖民卫星独立事件的隆巴纳队，为了确定真相而再上宇宙。不过，却遭受到由哈曼·嘉率领的D.C.军不断攻击。隆巴纳队因为拥有强大战力，反而与军部在立场上逐渐出现分歧……此时要求他们协助的人出现了，那就是失踪多时的战友古华多洛·巴捷拿，以及他所隶属的反地球联邦组织“奥干”，还有提倡绝对和平主义的殖民卫星国家“太阳帝国”……

操 作 介 绍

玩法介绍

基本操作



十字键…游标的移动，选择指令等
A/C 键…打开指令栏，决定指令
B 键…取消指令，打开小能力表
X 键…打开部队表
Y 键…令游标加速移动
Z 键…打开全体地图
L/R 键…选择我方机体
START+L/R 键…选择敌方机体
START 键…开始游戏

QUICK CONTINUE…标题画面出现之前，按着 START 键不放，便会直接跳回已储存的战争版面当中

*以上按钮的设定可在"全体指令"的"システム"中变更

游戏开始画面

スタート…START 开始新的游戏
ロード…LOAD 重读先前已储存的版数记录，在这里选择适当的记录后，便可回到先前的版数
コンティニュ…CONTINUE 读回先前已储存的战争版面记录，这样便可回到先前的战争版面
オプション…OPTION 开启附加画面

附加画面说明

サウンド：声音设定……
选择立体声ステレォ或单声道モノラル
サウンドャレケト：游戏音乐试听……
用来选择歌曲， 用来播放
歌曲卡拉 OK……
播放游戏中歌曲的卡拉 OK 版本
播放游戏中出现过的动画片段
大事典：人物大事典……
观看曾经出场的人物的资料，部分人物可以按乙键播放在游戏中出现的对白
机械人大图鉴……
观看游戏中机械人的资料

*以上的选项，可用十字键来选择后，再按 A.C 键决定

指令介绍

个别指令

移动　在攻略版面中作出移动
精神　使用精神能力
能力　表示状态画面
待机　停止行动
* 攻击　向敌方作出攻击
* 变形　改变机体的形态
* 搭载　进入母舰进行修理、补给或重驳电缆
* 发进　使收纳于母舰中的机体再次进入战场
* 说得　说服战场中敌方的机体加入我军
* 地上 / 空中 / 地中 / 水中　改变机体的移动环境
* 分离　使已结合的机体作出分离
* 合体　可使在分离中的机体进行结合
* 　使用已装备在机体上的强化部件。
* 修理　回复邻近一部机体的部份 HP
* 补给　回复邻近一部机体的部份 HP 及残弹数
* 切断　切断 EVA 与电源（母舰或版图上的供电大楼）之间的电缆

注：有*的指令，必须在特定的机体及情况中才能使用

全体指令

フェイス终了	完全结此回合的行动
部队表	显示机的资料
反击命令	反击命令的设定
作战目的	显示此版的作战要求
精神检索	显示此版能够使用的精神指令及能够使用该指令的人物
システム	游戏设定
セーブ	战争版面中作出中途记录
机体整理（インターミッション）指令	
データセーブ	进行版数记录
ユニット 改造	改造机体，强化机械能力
武器改造	改造武器，强化武器能力
ユニット 能力	显示机体的能力
パイロット 能力	显示人物的能力值及使用的精神能力
のりかえ	更换驾驶机体的人物
强化	装备已取得的强化部件

次のマップへ　往下一版进发

出击画面说明

A) 画数，显示该面所记载的机体（按动左右键，便能改变现时的页数及显示该页所拥有的机体）
B) 此版可出击的机体数量
C) 显示所选择机体的气力值（可按动 L 键来改变显示 LV 值或气力值）
D) 顺序表（可按动 R 键来改变 HP 或气力的顺序）
E) 机体的名称
F) 机师的名称
G) 现时机师的 LV（如改为气力顺序时，此项则变为现时机师的气力值）

全体指令使用方法

在地图版面空格的地方按下 A 或 C 键便会出现全体指令表。全体指命令合共七种，如各位在游戏中善用此七种指令，这样将会给大家带来更大的益处。

フェイズ终了

自军之机体完成所有行动后，开启全体指命表，选择"tFCY 终了"后，再选择「ᅩ」时，这样便会变为电脑方面开始行动。

部队表

显示现在编成的出击机体表，在这里可看到机体和机师的能力，使用 L 或 R 键时，还可改变表示的方法及排列的顺序，另外当选机体后按 A 或 C 键，更能得到这机体现在所处于的位置。

表示此机体已完成此回合的行动
表示此机体还剩余的 EN
表示此机体再登舰进行修理

反击命令

每当机体在版图中受到敌方袭击后，便会作出反击的反应，而在游戏开始时，我军的反击指令是设定为手动的，大家也可以在这里改反击的设定，反击的设定分为 4 种。

手动反击，自己进行反击、回避、防御的选择，如选择反击时更可以选择武器来进行还击

积极反击，不论什么情况下都向敌人还击

选择式的反击，机体只会向 LV 比自机

高的敌军进行还击，否则只会作出回避或防御的行动

不作出反击，机体只会进行回避或防御的行动

当选择改变反击设定时，可选择“全员命令一齐变更”，全体一同使用同一命令进行反击；或者替个别的机体来设定不同的反击命令。这两种不同的设定，可配合不同的环境来改变，从而影响战事的节奏和效果。

作战目的

显示该版的战胜或战败的条件，大家可因不同的条件来使用不同的战术来进行攻略，从而影响战事的结果。

精神检索

显示现在所编成的出击部队，可以在这版使用的精神指令，选择所需的精神指令按A或C键，便会出现可使用这指令的人物，选择人物后按A或C键，便会显示该人物所驾驶的机体所处之位置。

システム

大家可在这里对游戏作出不同的设定，用来配合玩者们对游戏中不同的需要

· ON/OFF

大家可在此来改变地图中四方格数线的开启，用来清楚知道敌我机体之间相距的步数和攻击距离

BGM输出的设定，大家可选择立体声或单声道的输出

· 主人公ON/OFF

玩者可在这里改变战事中，主角对话的开启

· 战斗BGM设定

改变战事中出现的BGM

“切替”：战斗后，播放版图的BGM

“固定”：战斗后继续播放该机体的BGM

ボタン设定

· 玩者对控制键作出不同的改变，以配合本身的需要

· 初期设定に す-回复最基本的设定

セーブ

战斗版面中，对游戏作出中途记录，如在游戏开始版面中选择“CONTINUE”或使用Quick Continue，便能回到中途记录的版面中

系统　介绍

游戏流程

剧情展开：说明的背景及故事目的

地图画面：出现该话的地图

出击机体：选择可以出战的机体参予战斗

战斗：我军（蓝色）、敌军（红色）及第三势力（黄色）展开战斗

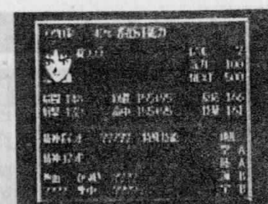
剧情完结：战斗完结、修理损坏的机体、说明进行下一个行动（话）

机体整理画面：替机体及武器进行改造、更换驾驶者等准备工作，当然别忘记储存游戏进度啊！

往下一话进发

战斗流程

1. 移动：将游标指向我方机体、便可使用指令作出移动
2. 攻击：选择“攻击”指令便可攻击敌人
3. 回复、补给：替HP或EN低的机体回复（HP）或补给（EN）
4. 回合完结：全部我方机体完成行动后，便可在空格上打开“全体指令”，完结该回合
5. 电脑方面（敌、第三势力）开始行动



伊迪安计升降法则

1. 伊迪安受到攻击（不论有否中弹），每次 +3
2. 敌人被伊迪安消灭，每个 -5
3. 返回苏罗舰，-10
4. 伊迪安的HP与伊迪安计的关系：

关于移动

移动至我方战舰，可以“搭载”

移动至可合体的同伴，可以“合体”，例如：高达MKII及G防卫者

战舰可以在移动后“发进”

关于攻击

可以用“移动”至敌人附近或身旁使用有的兵器攻击

若敌人在射程内，可直接使用“双击”指令攻击

若是地图武器（武器名后MAP表示），更可直接使用、攻击射程内所有机体，但会波及我方机体（带有识别能力的武器）

攻击内容确认

战斗画面之前会出现“现状情报”画面，可按决定钮决定攻击或按取消钮取消攻击

反击

敌方向我方攻击时，亦会出现“现状情报”画面，若我方反击命令是“「マニュアル”；或在那时按取消钮，便出现“反击指令”画面

关于回复及补给

可以用以下的方法回复受伤或要补给的机体

1. 使用有修理装置（补给装置）的机体，例如爱美神、大铁牛
2. 使用精神指令，例如根性、信赖等
3. 把机体送返战舰“搭载”
4. 若机体停留在“街”或“基地”等地形，亦可慢慢地回复HP及EN

注意：当伊迪安计到达20±10时，伊迪安将会失控，攻击版图上任何人，直到过版或回落至100±10的时候，伊迪之力将会发动，消灭版图上的所有机体，引致GAME OVER。

特殊系统

在游戏中，三部 EVA 均跟随原作的设定，所以出现了以下三个特殊系统：

1. 移动受电缆限制：连接 EVA 和电源（例如战舰或版图上的供电大楼）的电缆只有 10 格的长度。

2. 若实行 EVA 独有的“切断”指令，便可将电缆切断，但是EVA此后只能活动3个回合。若在3回合之内不再接上电源，那部EVA便会将停止活动而消失于版图上。

注意：除了使用“切断”指令外，以下的情况亦有机会令电缆自动切断。

a. 遭受敌人的致命一击

b. 敌人以格剑挡开 EVA 的攻击

3. 同步率：是三位 EVA 驾驶者的独有能力值，可在人物能力表中看到，影响着 EVA 的运动性，攻击力及命中率等，数值会随着等级提升或事件作出变化。此外，传说巨神伊迪安亦根据原著而出现以下的特殊系统：

伊迪安计

在伊迪安的能力画面里，可以看见右上角的绿色圆形，那就是伊迪安计。身分为四个阶段，将会随着一定的条件而增减。当到达第三阶段时，伊迪安的 EN 会到达∞（无限大），并且可以使用武器“伊迪安剑”；到达第四阶段时，更可使用武器“伊迪安枪”。

而伊迪安计的变化将会显示在地图画面上，大家亦可利用能力画面来确认。不过当伊迪安计在第四阶段后，仍然上升的话，可能会引致伊迪安失控的情况（和初号机的暴走有点相似……），甚至GAME OVER的出现，因此最好经常留意伊迪安计的情况。

气力升降法则

中弹受伤 +1

消灭敌人时，攻击者 +4，其余同伴 +1

使用精神指令“气合”、“激励”，一律 +10

进行任何形式的补给（补给装置或精神指令“补给”），一律 -10

登舰（搭载），使用精神指令“脱力”，一律 -10

我方被击倒时，根据人物的性格作出以下的调整：

弱气的人物：-1 普通的人物：无影响 强气的人物：+1 超强气的人物：+2

能力表 能力表可分为三部分，机体能力、人物能力、武器性能

機體能力表



1. 机体大小
2. 机体名称
3. 损坏后修理费用
4. 已装备的强化部件
5. 现时的 HP 及 EN
6. 表示机体的地形适应力
7. 机体拥有的特殊能力
8. 有无装备盾牌
9. 表示机体的能力值

地形：机体的使用地形

移动力：机体的移动力

运动性：机体的运动性，影响人物的命中及回避值

装甲：机体的防御力

限界：机体的界限

武器性能表



1. 武器的功击力
2. 武器的射程
3. 武器的命中修正值
4. 现有武器的名称

射击用武器

格斗用武器

光线武器

移动后仍可使用的武器

地图武器

10. 武器的弹药量
11. 武器的地形适应力
12. 武器的使用条件及出现致命一击的修正值

人物能力表



1. 表示驾驶者的同步率（EVA 驾驶者专用）
2. 按决定钮观看其他同机的人物的能力
3. 表示该人物的样貌及名字
4. 表示该人物的等级现时的气力及下一个等级所需的经验值
5. 该人物的各种能力值

格斗：使用格斗用武器的攻击力

射击：使用射击用武器的攻击力

回避：该人物的回避能力，+号后的是机体修正值

命中：该人物的命中能力，+号后的是机体修正值

反应：影响命中及回避的数值，到达 200 时该角色便可 2 回行动

技量：该人物的操纵能力，数值高的话

现状情报画面



1. 对手的 HP 及 EN*
2. 对方的机种
3. 对方的人物及等级 *
4. 对方使用的武器
5. 对方的气力及命中率 *

*(未战斗的场合时是以?表示)

6. 我方的 HP 及 EN
7. 我方的机体
8. 我方的人物及等级
9. 我方使用的武器
10. 我方的气力及命中率

出现致命一击的机会率亦较高，亦影响精神指令“手下留情”

6. 该人物的精神眯及可使用的精神指令
7. 该人物的地形适应力
8. 该人物拥有的特殊技能

反击指令

在反击时可以下的对应方法

11. 开始战斗
12. 选择反击用的武器
13. 回避敌人攻击，对方的命中率会减半
14. 防御，中弹的受伤程度减半

主 角 介 绍

男 主 角

认真而温柔的热血汉

相信道义，亦因此带有一份炽热的正义感及永不言败的性格，基本上是个体谅别人的温柔家伙。不过其温柔的性格却为他带来不幸……

登录人物：雷勒捷斯·史达路
出生日期：7月23日
血型：O型
类型：真实机械人系



有点古怪的性格

绝对是一个大傻瓜，但也是个实力强横的人物。对专门的事物了如指掌，可是欠缺一般常识。总括来说是个什么事情都贯彻自己宗旨，勇往直前的古怪家伙。

登录人物：希古多鲁·麦迪逊
出生日期：5月4日
血型：AB型
类型：超级机械人系



理论家的口吻，喜欢接近异性

是个口齿及身手均属不凡的家伙。在乐天的性格中多一份坚强及细心，词锋锐利的意见经常出自基口。喜欢作出一些无恶意的恶作剧捉弄他人。

登录人物：伊伦古度·风原
出生日期：11月10日
血型：A型
类型：超级机械人系



冷静而自傲的战士

不论眼前的事物、局势如何，均以大局为中心作考虑。为人充满自信，因此经常轻视身边的人。极不信任女性，但有时会带点儿傻气。

登录人物：艾荣·杜斯汀
出生日期：3月1日
血型：B型
类型：真实机械人系



女 主 角

认真而温柔的热血娘

极讨厌被扭曲的事情，即使是面对上司，只要认为自己想法正确，就会毫不退缩。反过来却颇为他人设想，处事认真不苟且，但会在毫无选择的时候变得执着。

登录人物：柏齐茜亚·赫古曼
出生日期：2月4日
血型：A型
类型：超级机械人系



有点古怪的性格

爽快而多言，看似是可信赖的老实人，其实颇为轻佻爱哭，而且对自身欠缺一份自觉性。是个推理小说迷，经常埋首于小说堆，陶醉其中。

登录人物：美娜·丽古宁
出生日期：9月21日
血型：O型
类型：真实机械人系



理论家的口吻，喜欢接近异性

虽然不拘小节，但是讨厌那些说话轻佻的家伙。常因说话缓慢而遭人取笑。头脑过于灵活而难与人相处，带点害羞，面对心动的异性时头脑会不自然迟钝起来。

登录人物：古丽丝·尤莉斯
出生日期：1月31日
血型：AB型
类型：超级机械人系



冷静而自傲的战士

彻底地讨厌男性，更为了超越他们而不断努力。目光远大，经常以历史为借鉴来考虑目前情势；纵使偶尔失手，遭遇挫折，但仍对自己的能力过份自信。

登录人物：铃恩·马欧
出生日期：4月14日
血型：B型
类型：真实机械人系



游戏流程表

超级系剧情 真实系剧情 共同剧情 宇宙篇 地上篇 DC篇 保士达篇

(超级系剧情)

第 34 话～4 号开拓区之危机(前)
第 35 话～4 号开拓区之危机(后)

(真实系剧情)

第 34 话～恶意之旋涡(前)
第 35 话～恶意之旋涡(后)

(共同剧情)

第 36 话～拉亚莱斯
第 37 话～亚古捷斯之攻防
第 38 话～萨比家之亡灵
第 39 话～玻璃王国
第 40 话～亚玛迪拉加玛迪拉
第 41 话～泰坦斯之恶意
第 42 话～诀别(前)
第 43 话～诀别(后)

第 44 话～绊

第 44 话～泰坦斯之追击

第 45 话～传说的破岗万丈
第 46 话～日轮操于我手
第 47 话～恶意之奥拿
第 48 话～动乱，约翰内斯堡
第 49 话～HYPER 施莉露
第 50 话～救出杜鲁斯
第 51 话～杜鲁斯，站起来
第 52 话～多蒙之危机!!SUPER MODE发动!?
第 53 话～基亚娜高地之修行

第 54 话～日落的波士顿
第 55 话～完成!超斗士

第 54 话～超越杜杜
第 55 话～新力量

第 56 话～TIME LIMIT(前)
第 57 话～TIME LIMIT(后)
第 58 话～野心的尽头
第 59 话～给异质之物的挽歌
第 60 话～天空与大地之兽

(宇宙篇)

第 61 话～逃亡之苏罗舰
第 62 话～背叛之月面都市
第 63 话～无限力伊迪传说
第 64 话～灯火变成火炎
第 65 话～出击，GUNBUSTER

(地上篇)

第 61 话～被解除的封印
第 62 话～决战，第 2 新东京市
第 63 话～编织命运的人们
第 64 话～被称为恶魔的高达
第 65 话～瞬间通往宇宙

第 66 话～清算了过去，跟着……
第 67 话～悲伤的卡多鲁

(DC 篇)

第 68 话～错综复杂思想
第 69 话～理想与现实
第 70 话～光，断剑
第 71 话～染血的手
第 72 话～虚构的偶像
第 73 话～复仇之刃
第 74 话～翻倒的叛旗
第 75 话～双重演奏
第 76 话～与恐慌的狭逢间
第 77 话～激震之赤色大地
第 78 话～FINAL OPERTION
第 79 话～FINAL OPERTION 完结[最终话]

(保士达篇)

第 68 话～游彷的命运之光
第 69 话～砂上之楼阁
第 70 话～称为爱的自我
第 71 话～崩坏之序曲
第 72 话～涂改了的地图
第 73 话～时机来临
第 74 话～虚假之协定
第 75 话～不请自来的访客
第 76 话～在命运之炎中
第 77 话～失败者的凯歌
第 78 话～始与终的集合之地[最终话]

超级机械人剧情

第34话 4号开拓区之危机(前)

在击退哈曼后，归队的古华多罗便向布拉度汇报在3号殖民星上的事，原来在那里他遇到了杜鲁斯准将，同时在对话中布拉度明白到杜鲁斯虽然是一个联邦军军人，不过已对联邦军现在的所作所为感到不满，因而促成了奥干这组织出现。不过由于现在的局势非常混乱，所以他便找了拥极高领导能力的古华多罗来支持大局。至于除了奥干外，其实现在已有反联邦组织存在的，这当中有武装力量如哈曼率领的DC更是一个忧患，因为长此下去地球与殖民卫星会爆发战争。为了阴止这场战争，杜鲁斯于调查中发现最有可能是哈曼的根据地竟然是亚古捷斯。然而那里本是联邦军的属地，哈曼又怎会有此一着呢?原来，其实幕后支配一切的竟是DC军(火星DC)，因此，隆巴纳队亦决定要阻止DC的野心。然而就在隆巴纳前往亚古捷斯时，竟然收到4号开拓区的求救信号。而到达现场后，西布顿及西西里正受到DC的围攻。

开战时，由于没有支援机，故玩者首要任务便是先令F—91及维拿基娜移到殖民卫星上，以其地形效果作支援，在卫星下筑起防线。而在第3回合隆巴纳队便会到达，这时应派出数台移动力高的机体先行前往支援，并同样以殖民卫星作根据地防守。当本队向下移及会合后，理论上施玛的加比拉亦应差不多到达射程范围，不过编者则推荐各位以三一来杀掉她，尽量争取多些经验值，而在完版后西布顿及西西里亦会入队。

最后，由于这战会有下文，故完版时气力高于100的机师便会在下版出现减半的问题，不过解决方法其实亦很简单。玩者只要先留下一只卒仔不杀，而其他气力高于100的机师便不断出出入入登舰，以登舰会扣气力10来将气力减至99或以下，那么在下版便能以正常的100气力出战。



胜利条件：敌军全灭				
失败条件：我军全灭				
我军出场机体				
机体名称	驾驶者	LV.		
F91	西布顿	28		
维拿基娜	西西里	26		
敌军出场机体				
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
加比拉·迪多拉	施玛	31	1	推进器/高级推进器
龙飞	亚利艾斯	30	1	-
维嘉·基洛斯	精英兵	28	6	-
亚斯曼	DC兵	27	2	-
赫巴比	DC兵	27	4	-
我方援军资料				
机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
1舰/加7机	-	-	3	A

登录人物：柏齐茜亚·赫古曼
出生日期：2月4日
血型：A型
类型：超给机械人系
理论家的口吻，喜欢接近异性虽然不俱小节，但是讨厌那些说话轻佻的家伙。常因说话缓那边而遭人取笑。头脑过于灵活而难与人相处，带点害羞，面对心仪的异性时头脑会不其然迟钝起来。

登录人物：古丽丝·尤莉斯
出生日期：1月31日
血型：AB型
类型：超级机械人系
有点古怪的性格

第35话 4号开拓区之危机(后)

在救出西布顿二人后，隆巴纳便进入4号殖民星中，务求将殖民卫星中的DC部队撤底消灭。

在这版中，因为是在城市中作战，故能否利用到地形效果来处于有利位置作战可说是胜利的关键。另由于出战机体只有10台，故在战力上可说是极为不利。虽然敌阵中只有2台R扎查较有威胁，但敌大将拉格的达拉辛却可说是恶梦，故应整队先沿街道向下推进，之后再在十字路口兵分两路，以一队人少但等级较高的机队向右推进攻击拉格。至于本队则以十字路口右旁的屋仔作掩护，静待第3回合敌增援的出现。

至于在敌增援方面，不论是“黑色三连星”那三台达拉辛及那两台维嘉基洛斯均十分难缠，因为它们全部也拥有可行完射3格的强力武器。因此，在本队中最好便是留下F—91作支援，先将敌机HP削低，之后便由其他应升LEVEL的机体出马。

而在击退DC军后便会有特殊事件发生，那便是W高达系列的5部高达便会突然出现，不过就在他们出现之后，由丽迪率领的泰坦斯部队会出现，而且丽迪会以核旨来威胁他们将5部高达交出，之后希罗便会将飞翼高达自爆，之后其他高达便会撤退及过版。

爽快而多言，看似是可信赖的老实人，其实颇为轻佻爱哭，而且对自身欠缺一份自觉性。是

个推理小说迷，经常埋首于小说堆，陶醉其中。

登录人物：美娜·丽古宁

出生日期：9月21日

血型：O型

类型：真实机械人系

冷静而自傲的战士

彻底地讨厌男性，更为了超越他们而不断努力。目光远大，经常以历史为借镜来考虑目前情势：纵使偶尔失手，遭遇挫折，但仍对自己的能力过份自信。

登录人物：铃恩·马欧

出生日期：4月14日

血型：B型

类型：真实机械人系

胜利条件：敌军全灭

失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加10机	–	–

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
达拉辛	拉格	33	1	蔡百咸装甲/生化感应器
R·扎查	精英兵	30	2	–
达拉辛	精英兵	30	3	–
赫巴比	DC兵	29	2	–
亚斯曼(MA)	DC兵	29	2	–
京宝梵	DC兵	29	4	–

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
达拉辛	柯迪加	32	1	3	A	能源糟/能源漕S
达拉辛	马殊	32	1	3	A	能源糟/能源糟S
达拉辛	佳亚	32	1	3	A	能源糟/能源糟S
维嘉·基洛斯	DC兵	29	2	3	A	–

真实机械人剧情

第34话 恶意之旋涡(前)

当隆巴纳队得到了哈曼·嘉再次重组DC军，并以亚古捷斯为根据地的情报后，便决定前往亚古捷斯阻止哈曼嘉侵略地球的野心。在行程的途中，隆巴纳队突然收到了一个在4号开拓区发出的求救信号，于是隆巴纳队便立即改变航道，前往4号开拓区追查这求救信号的来源。

当隆巴纳队到达4号开拓区时，发现西布顿及西茜里正被施玛所带领的DC军围攻，布拉度便立即发出援救的命令。

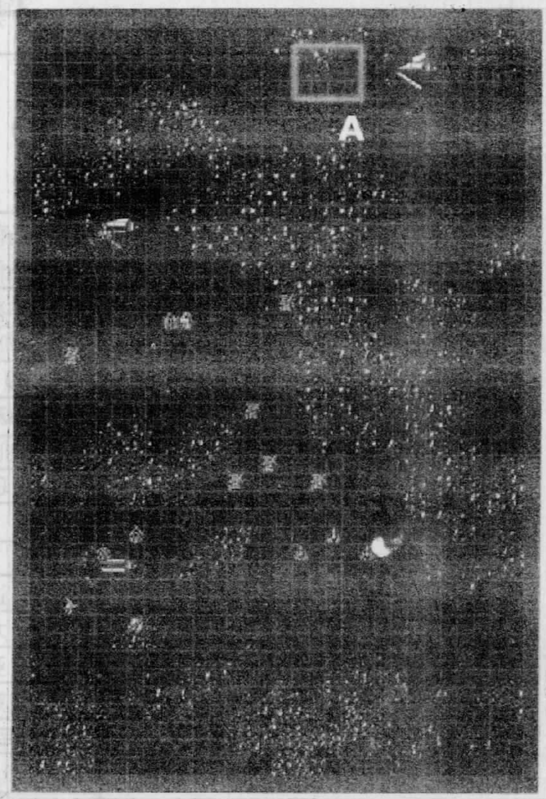
在开始时西布顿与西茜里所驾驶的F91及维娜基拿只余下小量的HP和EN，而我军的增援部队需在第3TURN才会到达，因此应先用西布顿与西茜里的精神能力来提升他们的HP(信赖)，跟着便可走到上方的陨石群中躲避，因这里可将敌人攻击的命中率减低。在第3 TURN时，我军的增援部队便会到来，这时我军可派出7部机体向敌人迎击(但这7部机体将会在下场战事中降低气力值)，首先应回复F91及维娜基拿的HP来加强自军的实力，之后便可全部移到陨石群中，在这里等待敌人的到来，跟着便可对它们作出反击，另外只要将这版的首脑施玛所驾驶的加比拉·迪多拉消灭便可得到一个“高级推进器”。

当战事结束后，西布顿与西茜里在这时正式加入队中，因此隆巴纳队的实力也得到了提升。

胜利条件：敌军全灭			
失败条件：我军全灭			
我军出场机体			
机体名称	驾驶者	LV.	
F91	西布顿	28	
维娜基拿	西西里	26	

敌军出场机体				
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
加比拉·迪多拉	施玛	31	1	推进器/高级推进器
[illegible]飞	亚利艾斯	30	1	-
维嘉·基洛斯	精英兵	28	6	-
亚斯曼(MS)	DC兵	27	2	-
赫巴比	DC兵	27	4	-

我方援军资料				
机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
1舰/加7机	-	-	3	A



第35话 恶意之旋涡(后)

胜利条件：敌军全灭		
失败条件：我军全灭		
我军出场机体		
机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加10机	-	-

敌军出场机体				
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
达拉辛	拉格	33	1	蔡百咸装甲/生化感应器
R·扎查	精英兵	30	2	-
达拉辛	拉格	30	3	-
赫巴比	DC兵	29	2	-
亚斯曼(MA)	DC兵	29	2	-
京宝梵	DC兵	29	4	-

敌方援军资料						
机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
达拉辛	柯迪加	32	1	3	A	能源糟/能源漕S
达拉辛	马殊	32	1	3	A	能源糟/能源糟S
达拉辛	佳亚	32	1	3	A	能源糟/能源糟S
维嘉·基洛斯	DC兵	29	2	3	A	-

正当众人解决了施玛所带领的DC军后，隆巴纳队得知由拉格带领的DC军已侵入了殖民卫星的内部，于是布拉度便发出了追击的指令。

由于在上一场战事中出场的机体，在这时他们的体力会下降，所以应选用一些在上场没有使用的机体，而EVA可说是必选的机体，因为除了拉格有能力可打破他们的AT FIELD外，其他机体根本没有这种能力。另外自军也应躲入大厦中来降低敌人攻击的命中率。在第2 TURN的时候，敌将黑色三连星所带领的增援部队便会来到。由于敌人整体的能力并不是十分高，只要不作出个别机体的单独行动，耐心地守候敌人的进攻，然后以整体的力量来把它们击倒，这样战事便并不难应付。

我军出场机体隆巴纳队把所有敌军解决的时候，希罗、卡多鲁、多洛、迪奥和五飞驾驶着他们的机动战士来到这里，并指责隆巴纳队是殖民卫星的入侵者，而泰坦斯的丽迪也在这时出现，她以核弹来威胁希罗五人投降。希罗实在想不出解决的方法，但为了不想飞翼高达落在她们手中，于是便在众人面前自爆，而卡多鲁他们也只好相继离去。

共同剧情

第36话 拉亚莱斯

由于以现时的战斗力，巴纳队并没有足够的实力进攻亚古捷斯，因此隆巴纳队便先行到拉莱莱斯进行补给，得以增强自军的实力。当快要到达拉亚莱斯的时候，面前出现了接应的部队，而当中更有与布拉度舰长有一段情的艾美莉，因为艾美莉的出现，隆巴纳队内的各成员开始对布拉度的这段婚外情议论纷纷。

在补给中，我军得到了两部强力体（ZZ高达和GP－03），这将大大提高隆巴纳队的战斗力。就在补给继续进行时，警报声突然响起，于是各队员便立即做好出击的准备。

这次来袭的敌人，是由贾图所带领的DC军部队，其中贾图所驾驶的GP－02A将要特别留意，因此机装备了破坏力强大的核弹，必须在他发射的核弹前将其消灭。另外龙飞也是一部不容忽视的机体，我军可先躲入陨石群，待它们接近时，把它们逐一击破。当战事完结后，蕾莉便会驾驶她的华露斯奥特R前来，并在这时加入隆巴纳队。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

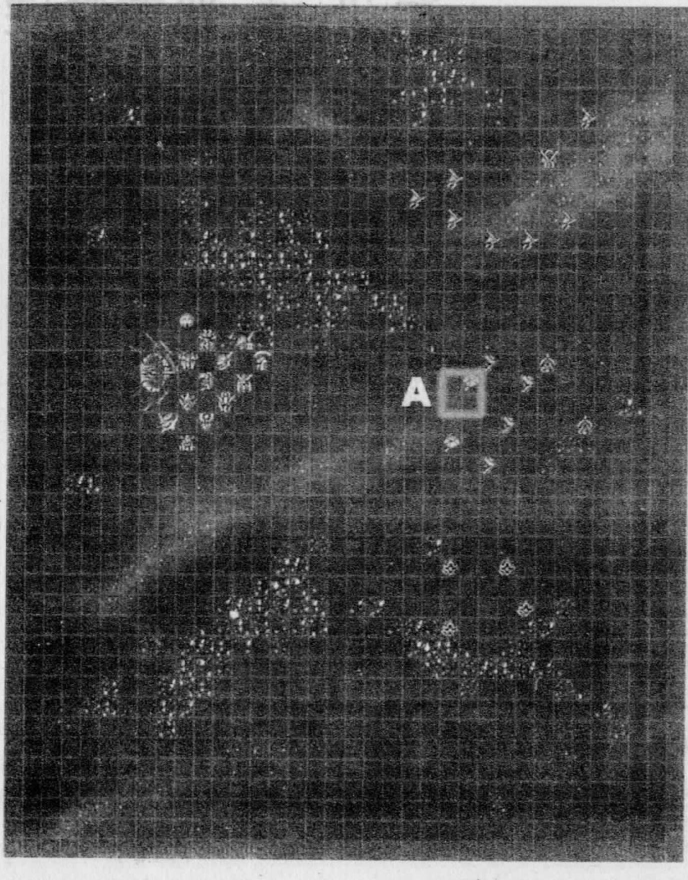
机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加12机	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
GP-02A	贾图	34	1	推进器/高级推进器
龙飞	格利奥斯	33	1	-
龙飞	精英兵	31	6	-
达拉辛	DC兵	30	4	-
大魔II	DC兵	30	4	-
亚斯曼	DC兵	29	2	-
亚斯曼(MA)	DC兵	29	2	-

我方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
华露斯奥特R	蕾莉	28	战事结束后	A



第37话 亚古捷斯之攻防

由于要把防守严密的亚古捷斯攻破，并非一件简单的事，所以隆巴纳队决定先派出精锐部队作为诱敌之用，好让主力部队更容易地从后夹攻，最后精锐部队决定由男女主角、亚宝、真吾、藤原忍、座间翔和征树担当。而哈曼这方面亦派出了马士文和依莉亚所带领的部队迎击。

由于哥奥的实力并不是十分出众，所以最好将GP－03交由亚宝驾驶，令亚宝成为一个开路的猛将。战事开始，精锐部队最好守在右面的殖民卫星上等候敌人攻来，利用这里的地形将敌人逐一击破。当有大量敌人接近时，也可使用西巴士达与GP－03的MAP炮。在第4回合，我军的增援部队便会赶到，而敌军也会在这回合派出援军，而为首的更是哈曼本人。我军不要在这时攻击哈曼，因她的实力非常高强，所以最好先将其余的敌机击倒，当精锐部队消灭了马士文的部队后便可上前助攻，而古华多洛也可尝试说服哈曼，但最后仍不能成功。在第7回合时，卡多鲁便会驾驶他的沙漠高达出现，只要派出亚宝或嘉美尤向他说得，卡多鲁便会加入隆巴纳队，而这时哈曼见形势不妙，便先行撤退。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
极殊兵MK II	主角	-
极殊兵	副主角	-
GP-03	亚宝	-
断空我	藤原忍	-
翼霸	座间翔	-
战国魔神	真吾	-
西巴士达	征树	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
哈曼·哈曼	马士文	34	1	生化感应器
哈曼·哈曼	伊莉亚	33	1	推进器
安多拉	哥特	33	1	-
龙飞	亚利艾斯	33	1	-
龙飞	精英兵	30	1	-
维嘉·基洛斯	精英兵	30	4	-

我方援军资料

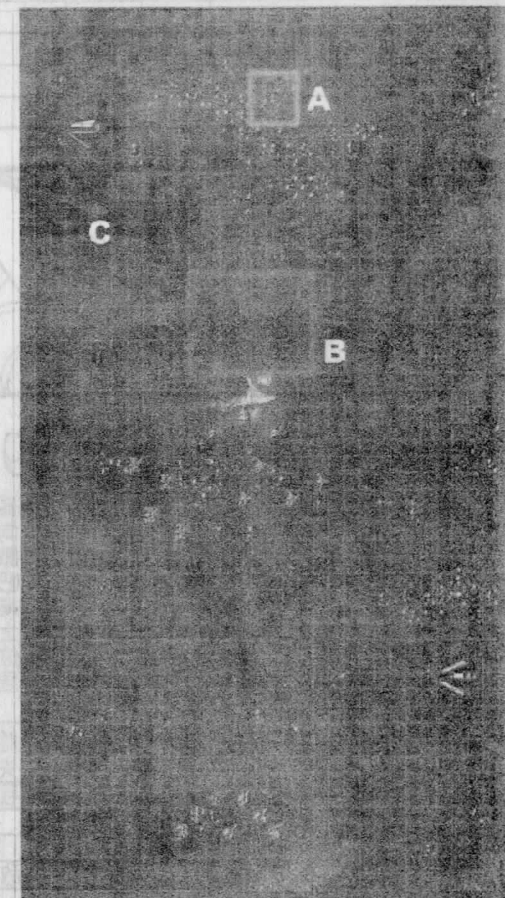
机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
1舰/加8舰	-	-	4	A

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
卡碧尼	哈曼	35	1	4	B	脑波操控装置
R·扎查	精英兵	31	5	4	B	-
达拉辛	DC兵	30	6	4	B	-
龙飞	DC兵	30	4	4	B	-
亚斯曼	DC兵	30	3	4	B	-

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
沙漠高达	卡多鲁	34	1	7	C	-



第38话 萨比家的亡灵

由于哈曼撤回亚古捷斯内部，令战事暂时得到了缓和，隆巴纳队亦得以重整攻势，向亚古捷斯发动总攻击，而亚古捷斯方面亦派出了多名猛将紧守阵地。就在战斗如箭在弦时，隆巴纳队均收到了有数艘巨大战舰接近的报告，但以现时的情况已无闲细想他们的来历，最重要的仍是攻陷亚古捷斯。

在战事开始，敌军紧密地在亚古捷斯四周布防，而敌军主将哈曼暂时并不会出现，我军这时最好派出拥有长程武器与MAP兵器的机体向敌人施以攻击。在第4回合时，哈曼便会驾驶着瞳碧尼出现，而这三艘不明来历的战舰亦会同时到达，奇怪的是指挥这些战舰的人，竟然是已死去的基利三兄妹。在面对敌方强大援军下，隆巴纳队只好先行撤退。

在隆巴纳队撤军后，哈曼利用DNA的检验方式，证实基利三兄妹的身份并无可疑，于是叫马士文不要胡乱揣测。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

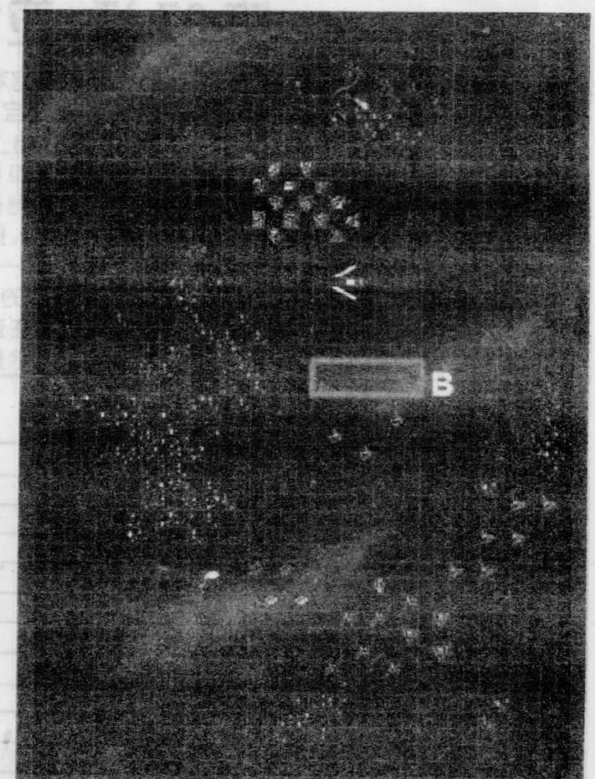
我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加15机	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
哈曼·哈曼	马士文	35	1	线性马达
渣古III	拉格	35	1	高级推进器
安多拉	哥特	34	1	蔡百咸装甲
龙飞(MS)	伊莉亚	34	1	磁性防护层
达希鲁夫	亚利艾斯	34	1	推进器
龙飞(MS)	精英兵	32	3	-
达拉辛	精英兵	32	2	-
R·扎查	精英兵	32	2	-
维嘉·基洛斯	DC兵	31	5	-
亚斯曼	DC兵	31	5	-





第39话 玻璃王国

于上一场机械人大战中，萨比家三名主将不是于众人面前死去的吗?为什么他们会突然再次出现呢?不过在亚古捷斯中，哈曼亦因一件事而更加起了疑心。当萨比家唯一的血脉——萨比家三子托梭鲁之女立芭再见到其父时竟说他并不是自己的父亲。在哈曼命令士卫先送立芭回房间后，托梭鲁便说因为立芭因突然看到已死去的父亲而受冲击，故一时接受不了才会如此。另一方面，萨比家的正式掌权者基利亦立刻重掌DC的指挥权，并落实不再进行哈曼以联合各殖民卫星来反对联邦政府的政策，同时改为以3号殖民卫星为唯一根据地，建立一个优秀的民族国家。另一方面，正当隆巴纳各人讨论萨比家的复活时竟突然收到杜鲁斯的紧急通讯。原来由索曼勤所带领的泰坦斯部队正准备向太阳王帝国展开进攻，而女王莉莉娜为不令人民受到伤害，于是便向索曼勤提出交涉。不过眼见情势有利的索曼勤竟提出要殖民卫星放弃争取自治及莉莉娜随他离去。然而莉莉娜以前者违背了人民意愿而拒绝，至于后者则没有问题，而就在这时，及时雨隆巴纳终于赶到。

于开战前，编者先要说明一点，那就是版图中会有3台铁球的，如在完版后只要有一台铁球没有被击落的话，那么玩者便可取得一台“经典绝伦”的铁球！一开战，由于三台铁球正受攻击，故最好先以机动力及战斗力高的机体先向最近的一台铁球进攻及毁掉三台巴撒姆，至于其余两台便……由它去死吧。当本队赶到后，便以全军慢慢向下推进。战术上如要稳阵便可先用西巴士达打落巴撒姆，跟着在推进至适当位置时便以MAP兵器作广域攻击之后便由其他人执鸡。不过当中首要注意的便是逸札小队那三台赫巴比，玩者应先毁掉他们。至于当击倒索曼勤或敌机数少于五台时，敌军便会全军撤退。

当完成战斗后，撒古斯和奈依便会要求留在太阳帝国。而布拉度眼见他们意志坚决，于是便答应了及向杜鲁斯报告时以他们已经战死作为交待。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加13机	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
亚历山大利亚	索曼勤	34	1	混合装甲
赫巴比(MA)	逸札	34	1	磁性防护层
赫巴比(MA)	达基路	33	1	-
赫巴比(MA)	拿姆撒斯	33	1	-
赫巴比(MA)	泰坦斯兵	31	6	-
慕历沙	泰坦斯兵	31	6	-
葛士尼	泰坦斯兵	31	3	-
马撒姆	泰坦斯兵	31	3	-
亚斯曼	泰坦斯兵	30	3	-
亚斯曼(MA)	泰坦斯兵	30	2	-

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
铁球	联邦军兵士	31	3	1	A	-

第40话 亚玛迪拉·加玛迪拉

由于上一战隆巴纳队公然反抗泰坦斯，于是佐米托夫便以隆巴纳队的行动严重违反军纪为理由，要求他们到军事法庭接受裁决。为了不被泰坦斯以叛变罪名“老屈”，故隆巴纳各人虽然对佐米托夫不满，但也准备前往应讯，不过另一方面他们也会另行提交报告给罗士准将(超兽机队那个)及戈荣中将。不过就在途中，隆巴纳竟收到了来历不明的求救讯号，于是他们便立刻赶赴现场。到达现场后，一艘不知名的太空船正受到DC军的袭击，而夏莉丝更认到那是宾达戈拿星系的亚玛商会所使用的宇宙船赫鲁。由于是民间船遇袭，故布拉度亦立刻行使其独立部队的权力出战，下令全军保护太空船的安全。

虽然这版的胜利条件可容许赫鲁被击沉，但由于在完版后玩者可得到亚路加MK II及罗比露迪煞图两台新的动战机，而如果赫鲁没有被击沉的话，那么亚路加MK II及罗比露迪煞图或亚路加便可得到破坏炮这MAP兵器，故这版“老死”也不要让赫鲁被击沉。

为了尽快为赫鲁解围，故出战人员上便要尽可能派出可二回行动的机师及有较强战斗力及MAP的机体。一起步便要以这些机体以大概三机小队逐自冲往赫鲁处及作出急攻。次序上先要将赫鲁右面的敌机击毁，至于殖民卫星上的三台达拉辛便交由后援部队处理。在赫鲁的左右筑起防线，并慢慢以赫鲁下方为防线守着，将来犯的敌机逐只消灭。而在第4回合敌行动时，贾图的部队便会在下方出现。由于贾图如气力到达120便会放出威力大到无伦MAP，故最好先将GP－02击坠，然后再在有MAP兵器的机体的支援下把其余敌人消灭。

胜利条件：敌军全灭

失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加14机		

敌军出场机体

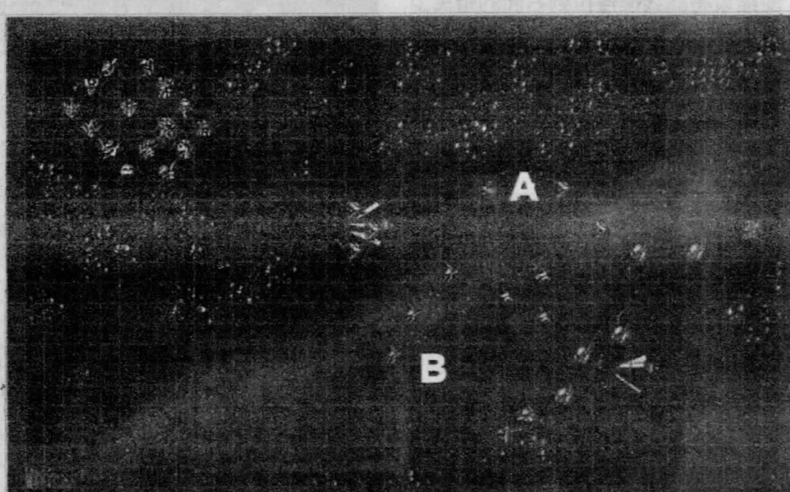
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
域鲁·域鲁	基连	35	1	能源糟/能源糟S
加比拉·迪多拉	施玛	35	1	蔡百咸装甲/混合装甲
姆萨尔改	精英兵	33	1	–
维嘉·基洛斯	精英兵	32	1	–
加比拉·迪多拉	精英兵	32	4	–
R·扎查	精英兵	32	3	–
龙飞	精英兵	31	3	–
达拉辛	精英兵	31	5	

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
GP-02	贾图	35	1	4	B	推进器/高级推进器
龙飞	格利奥斯	35	1	4	B	–
达拉辛	DC兵	33	2	4	B	–
达拉辛	DC兵	32	2	4	B	–
龙飞	DC兵	32	3	4	B	–
R·扎查	精英兵	32	3	4	B	–

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
赫鲁	保士达亲卫队	38	1	1	A	–



第41话 泰坦斯之恶意

胜利条件：敌军全灭		
失败条件：我军全灭		
我军出场机体		
机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加14机	-	-

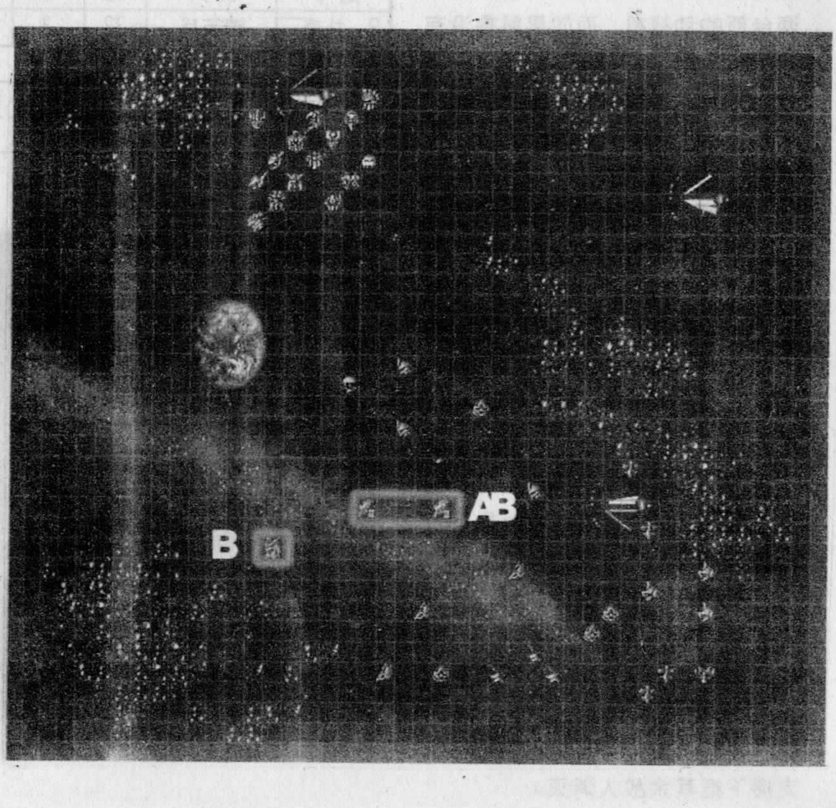
敌军出场机体				
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
斩新号	马·高比	36	1	混合装甲
姆萨尔改	DC强化兵	33	4	-
格鲁J	精英兵	33	1	-
大魔II	精英兵	33	3	-
巴撤姆	精英兵	32	3	-
格鲁斯J	精英兵	32	3	-
R·扎查	精英兵	32	3	-
大魔II	精英兵	32	1	-
京宝梵	精英兵	32	3	-
渣古改	精英兵	32	1	-

NPC资料						
机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
卡碧尼MKII	宝儿	28	1	1	A	-
卡碧尼MKII	宝露斯	28	1	1	A	-
死神高达	迪奥	35	1	1	B	-

现在的情况对隆巴纳部队可说是十分不利，一方面保士达军虽然有休战的协定，但对方亦因此得到重整军力的机会，一旦再次向地球进攻便不堪设想。至于DC在萨比家重掌下战力亦大大提高，加上泰坦斯的压迫更令隆巴纳部队处于三面受敌的情况。就在快将进入大气层时，DC竟又再次来犯，而领军赫然竟是在上次机械人大战中已死去的马·古比！而他更捉了宝儿和宝露斯来要胁众人。这时，狄奥亦驾着死神高达出现。眼见DC如此卑鄙，决狄奥也暂时放下攻击隆巴纳的任务及暂时与隆巴纳队结成战线，向DC作出攻击。

由于两台卡碧尼均没有能源和弹药，所以根本没有能力反击，因此一开战玩者的首要任务便是先令宝儿二人使用“集中”及全力回避。而隆巴纳则派出移动力高及二回行动的机体出战，目标是在第二回合时到达两台卡碧尼处及筑起防线，并在第三回合给两台卡碧尼登舰。在宝儿二人登舰后，剩下来的根本已不成问题，玩者大可表演“斩瓜切菜”，不过编者便提议将战线慢慢拉到右面的殖民卫星上，本队主攻击敌机，而两台卡碧尼便以殖民卫星作本钱向战舰攻击，以取得经验值。

最后，要提醒各位的便是在这版中千万不要给宝儿她们死去，因为这是会令她们真真正正地死去，即撤底、完全不能入队！至于在清版后，玩者便可以卡多鲁说得狄奥，故玩者如想要W高达人物们入队便要在出战时派出卡多鲁。最后，在完版后便要选择解体其中一台卡碧尼，虽然两台的性能也是一样，不过编者便觉得宝露斯那台红色的较型，故选择了解体宝儿的那一台。



第42话 诀别(前)

到达地球后，由于泰坦斯拒绝让新亚加玛使用冲绳基地修理动力故障，于是布拉度便只有向哥达工业请求使用其民间机场。而奇怪地对方竟异常爽快地答应，并且邀请隆巴纳各人参加晚餐会。当到达晚餐会后，各人猛然得知招待他们的正是破岗财团的时田管家。原来哥达工业其实便是破岗财团其中一间分，至于时田来的目的原来是告知隆巴纳一重要的情报。据情报，泰坦斯竟然已和拜士顿渊洞的杜宁古结成联盟，而负责接洽的更是佐米托夫的头马法斯古，现在杜宁古的主舰更停泊在泰坦斯的冲绳基地中。照形势来看，泰坦斯明显地是为了加强军力。既然保士达军已签定了休战协议，故泰坦斯的攻击对象亦只有殖民卫星的独立份子。

得悉这重要的消息，布拉度明白到前去军事法庭根本是送死，但不去又会背上叛逆的罪名，为了清白，故现在先要想出一个万全之策解决目前的难题。而这时古华多罗便提议以演习之名到冲绳基地收集佐米托夫私自和杜宁古结盟的证据，然后交给不受泰坦斯控制的议员在议会上提出，以此揭发佐米托夫的野心。于这战中，玩者的目的便是搜查基地中的7个停机库，当发现杜宁古的主舰便拍下照片作为证据，而限制时间便是10个回合。正因此，这版玩者便要派出6台机动力最高而又能独立作战的机体出战。至于机动力最高而又能二回行动的机体便要负责上方及右上方的停机库，而在发现到杜宁古的主舰后便会立刻过版。不过，由于敌舰的位置是随机决定的，故基本上玩者一定要全数搜查。最后，这版中如令铁甲万能侠到达正下方的机库便会有一特殊事件出现，玩者可看到GUNBUSTER的驾驶员典子及其同学君子，此外亦要注意机师们的气力。

胜利条件：敌军全灭

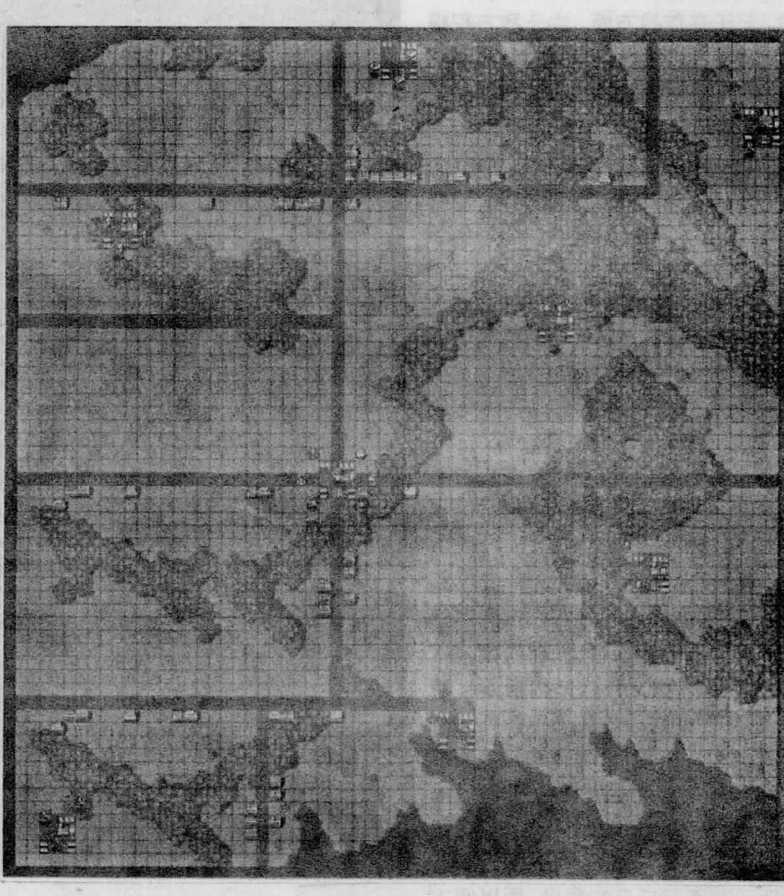
失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加6机		-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
赫巴比(MA)	泰坦斯兵	35	6	-
赫巴比(MA)	泰坦斯兵	34	3	-
亚斯曼	泰坦斯兵	34	3	-
亚斯曼(MA)	泰坦斯兵	34	3	-
葛士尼	泰坦斯兵	34	3	-
葛士尼(MA)	泰坦斯兵	34	3	-



第43话 诀别(后)

由于奸计被隆巴纳发现，于是泰坦斯的加狄便老羞成怒，并且命令驻守在冲绳附近的联邦军布拿少校向隆纳部进行追击。虽然布拿未并完全相信隆巴纳会犯上叛逆罪，但由于军令难违，因此亦只有履行任务，同时请求奥加斯达研究所的强化人露莎美助战。当布拿便要求布拉度投降，希望避免一战，可是加狄却再次下令布拿要将隆巴纳部消灭，否则便同样是犯了叛逆罪，于是布拿便唯有开始进攻。

故事上，由于对方是联邦军，因此布拉度也不希望和他们展开全面的冲突，故他亦下令要将敌方的被害率减至最低，另一方面，虽然对流程没有影响，但在过版后敌机如少过7台的话布拿是会肯定隆巴纳是反逆者，相反如在7台以上布拿便会怀疑加狄的。至于在作战方面，由于敌方积根的电子来福枪足有二千多点破坏力，加上还有葛士尼及赫巴比，故亦不可掉以轻心。在派出最强的机体出战后，本队便要沿着道路向下移动，同时不要主动攻击敌机，要一心一意向下跑，最多只击落布拿以取得强化部件。

而在第2回合，露落美的重高达MK II便会在下方出现，而这时玩者便要决定是否击落重高达，因为基本上只要令母舰到达下方版边便可过版，但如要打的话，重高达MK II的破坏力亦强得超乎想像。故如要打的话便要先将母舰移至目的地附近，而其余机体则全力只攻重高达一台。离开冲绳后，古华多罗便提议先回宇宙接受奥干的补给，可是布拉度因不想被误会为真的叛逆者，所以决定直接前往议会揭发佐米托夫的阴谋。因此，古华罗便建议先在卡拉巴处取得支援。另一边厢，自爆了的希罗原来被多洛救了，而且正藏身于马戏团中，等待机会再次为保护殖民卫星而和泰坦斯作战。同时，杜鲁斯眼见泰坦斯已容不下自己的异见，所以便决定辞职。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

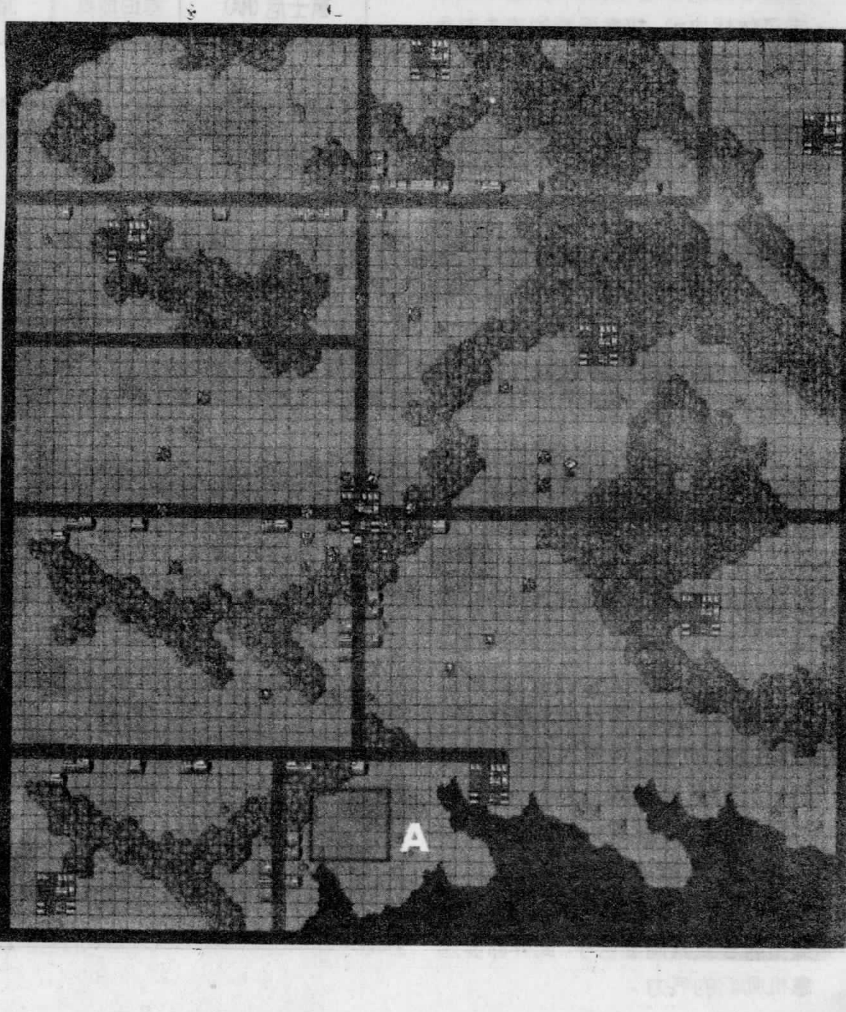
机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加11机	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
亚斯曼(MA)	布拿	37	1	能源糟S
葛士尼	联邦军兵士	35	3	-
赫巴比	联邦军兵士	35	2	-
积根	联邦军兵士	34	14	-

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
重高达MK II	露莎美	37	1	3	A	对光线防护层
积根	联邦军兵士	35	3	3	A	-



超级机械人剧情

第44话 绊

虽然冲绳一役隆巴纳能成功逃出，同时亦将破坏率减至最低，不过结果仍是被扣上叛乱的罪名，而且更因没有补给而令战力出现了非常大的问题。为了解决问题，于是众人唯有向卡拉巴进发。而令人惊喜的是，代表瞳拉巴接风的竟然是一年战争中与阿宝和布拉度出生入死的同伴，太空坦克的驾驶员小林隼人。不过正当隆巴纳队要出发时，甲儿却提出要到光子力研究所一行，在得到布拉度的同意后，甲儿、弓静文和主角便乘古拉加兰前往光子力研究所。

可说是狭路相逢，上路中的甲儿等人竟遇上地狱博士及修罗男爵的狙击，而且修罗男爵更要求和甲儿单对单。不过就在决斗前，修罗男爵竟用电磁光线偷袭甲儿，使铁甲万能侠不能动弹。另一方面，科学要塞研究所中的剑铁也亦受命驾驶铁甲万能侠2号出动拯救甲儿。由于要使铁甲万能侠再次活动，唯一的方法便是用铁甲万能侠2号的雷电轰击打落受磁力干扰的铁甲万能侠上，但这亦会使铁甲万能侠失去三分一的HP，因此在战斗时最好以维纳斯或爱美神做跟得夫人。

于作战上，这版玩者应以铁甲万能侠2号作为箭头，而大铁牛则随时准备补给。不过由于第4回合会有敌人增援，故玩者亦不应太接近版图的左面。此外，由于铁也是有努力的，故最好将把地狱博士及修罗男爵的生杀大权留给铁也，以令他人LEVEL以最快速度追上隆巴纳的队友。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

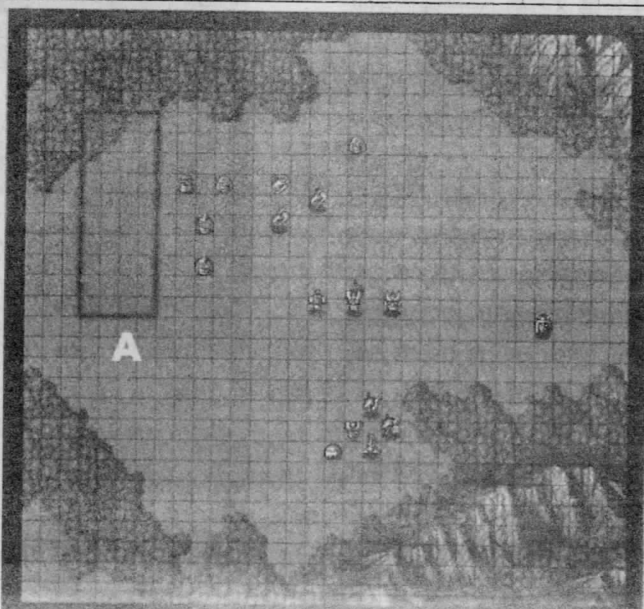
机体名称	驾驶者	LV.
铁甲万能侠	甲儿	-
古拉嘉兰	西娜	-
极殊兵 MKII	主角	-
极殊兵	副主角	-
爱美神	静文	-
大水牛	波士	-
铁甲万能侠 2 号	铁也	35
维纳斯	炎淳	35

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
飞得要塞古露	修罗男爵	37	1	维修装置
机械兽亚布多拉 U6	人工知能改	35	2	-
机械兽斯巴鲁坦 K5	人工知能改	35	1	-
机械兽积鲁巴 M9	人工知能改	34	2	-
机械恐龙 · 布特	人工知能改	34	2	-
机械恐龙 · 沙恩	人工知能改	34	1	-

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现 TURN 数	位置	强化部件
飞行要塞古露	地狱博士	38	1	3	A	维修装置
战斗兽 古拉多力奥斯	人工知能改	36	1	3	A	-
战斗兽 奥比怒斯	人工知能改	36	1	3	A	-
机械兽 积鲁巴 M9	人工知能改	35	2	3	A	-
机械恐龙 沙恩	人工知能改	35	1	3	A	-



真实机械人剧情

第44话　泰坦斯之追击

胜利条件：敌军全灭		
失败条件：我军全灭		
我军出场机体		
机体名称	驾驶者	LV.
1舰 / 加15机	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
拜亚兰	尊尼	38	1	推进器
拜亚兰	拉娜	38	1	维修装置
拜亚兰	格鲁哥	38	1	-
葛士尼	泰坦斯兵	36	3	-
葛士尼	泰坦斯兵	35	9	-
赫巴比(MA)	泰坦斯兵	35	2	-
赫巴比(MA)	泰坦斯兵	34	2	-
亚斯曼	泰坦斯兵	34	2	-
亚斯曼(MA)	泰坦斯兵	34	1	-

敌方援军资料

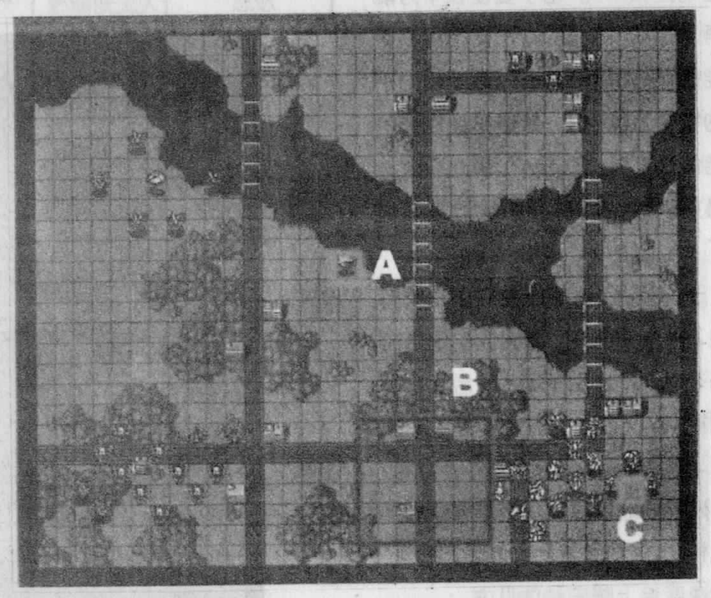
机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
达布迪	索曼勒	39	1	3	B	蔡百咸装甲
赫巴比	逸扎	38	1	3	B	维修装置 / 维修装置S
赫巴比	达基路	37	1	3	B	-
赫巴比	拉姆沙斯	37	1	3	B	-
葛士尼	泰坦斯兵	36	3	3	B	-
亚斯曼(MA)	泰坦斯兵	35	2	3	B	-

这时隆巴纳部收到了卡拉巴方面的通讯，通知隆巴纳队在恩刚会进行补合，而前来支援的，正是布拉度和亚宝以前的战友隼人。至于甲儿这时因为要先行返回光子力研究，于是茜娜便用古拉嘉兰带着甲儿、弓静文和波士回到日本，迟些再在恩刚会合。隆巴纳队前往恩刚的途中，突然到了隼人的紧急通讯，他在西北方正被泰坦斯军所围攻，收到了这通讯后，布拉度发出了营救的命令，于是以全速前往。当隆巴纳队到达时，发现包围着隼人的，是由拉娜所率领的泰坦斯军。拉娜和尊尼在这时便率领的自己的部队向隆巴纳队进攻，而格鲁哥则带另一部队负责击毁欧姆拉。

由于欧姆拉本身并没有足够的能力抵抗敌军的炮火，但不知为何这驾驶员仍向敌人主动进攻，没有逃避的意图，因此我军必须派出拥有行动力高的机体保护欧姆拉；尽快将格鲁哥的部队消灭，否则欧姆拉将会被格鲁哥的部队击毁。

至于拉娜这方面，则由隆巴纳队余下的成员负责。在第3回合时索曼勒便会带同敌方的援军出现，幸好这时格鲁哥的部队已被消灭，所以保护欧姆拉的部队可即时回来协助。虽然敌军的数量很多，但实力并不是十分高超，所以很快便可把他们消灭。另外，在第6回合的时候，多洛便会驾驶他的重炮手高达出现。原本他准备向隆巴纳队进攻，但只要卡多鲁向他说解释后，他便会先行撤退。

隆巴纳队在这次补给中，得到了一部性能极高的机体高达，这时甲儿也带着铁也和炎淳回到隆巴纳队，而铁也和炎淳也正式加入隆巴纳队中，还有铁甲万能侠2号和维纳斯。



共同剧情

第45话 传说的破岚万丈

形势对隆巴纳已经越来越不利了，布拉度多次联络罗士准将却一点回音也没有，另一方面要接触杜鲁斯又要经泰坦斯方面的通讯线路，简单点来说隆巴纳可说已是孤立无援。不过各人仍然觉得只要将在冲绳收集到有关佐米托夫和杜宁古私自结盟的证据交给议会议员便可解决现在的问题。可是，老奸巨滑的佐米托夫又怎会料不到这着，就在这时他已经发表了泰坦斯和拜士顿渊洞结成军事同盟的消息。正当隆巴纳顿感徬惶时，泰坦斯的部队竟又再出现。

于这战中，虽然敌方部队分成左右两批，但由于右面山边的敌机根本无法全体同时到达玩者处，而我方机体亦不宜如此勇敢兵分两路进攻(除非阁下改到一枪打死只牛)。一开战，玩者首要便要全队先向上进发，途中将会遇上右方有飞行能力的机体，不过由于数量不是太多，故应可从容处理。之后，大队便要向上方的城市进发及以下方城市作据点攻击上方的敌机，不过同时亦要多留一台箭头机体与二至三台普通机体殿后，以对付右方慢慢行至的敌机。至于这在版中，当加狄或布拿被击落，又或者敌方总机数少于6台时便会全军撤退。

当泰坦斯撤退后，战国魔神的毒牙三干部便会出现，不过由于只要击倒其中一人便会立刻撤退，故实际上亦威胁不大。

最后，虽然破岚万丈的泰坦3会在毒牙三干部出场后第2回合出现，但却只会在出场后第5回合才会助战，故实际上应当这版没有泰坦3出战。

战斗后，万丈说出原来佐米托夫准备在三天后于约翰内斯堡举行的联邦会议发动军事政变，以令联邦政府变成傀儡政权。为了击碎佐米托夫的野心，于是隆巴纳便立即向南非进攻。

胜利条件：敌军全灭

失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加15机	-	-

敌军出场机体

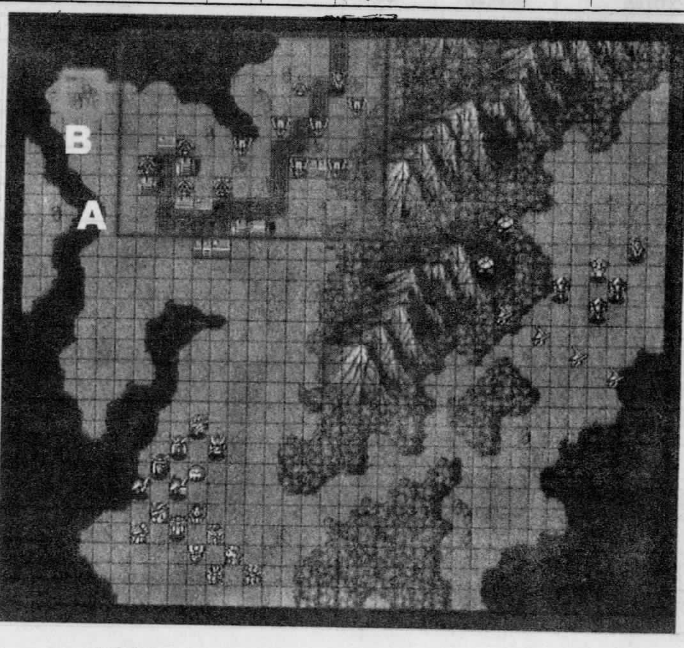
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
亚历山大利亚	加狄	39	1	能源糟
亚斯曼(MA)	布拿	39	1	能源糟/能源糟S
拜亚兰	基治	39	-	
拜亚兰	华达	38	-	
龙飞	泰坦斯兵	36	4	
葛士尼	泰坦斯兵	35	6	-
葛士尼(MA)	泰坦斯兵	35	5	-
亚斯曼	泰坦部兵	35	5	-

我方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
泰坦3	万丈	40	本都3人出场后5TURN	B

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
本都舰	本都	40	4	泰坦斯兵撤退后	A	高级级岁器
祁纳古舰	祁纳古	40	1	泰坦斯兵撤退后	A	混合装甲
加图鲁舰	加图鲁	40	1	泰坦斯兵撤退后	A	脑波操控器
伪将军	人工知能改	37	5	泰坦斯兵撤退后	A	-



第46话 日轮操于我手

根据时田管家的调查，当佐米托夫成功将联邦政府傀儡化及作出完全控制后，下一个目标便是向殖民卫星发动全面攻势，而现在联邦军内部差不多已落入佐米托夫派系的手上，至于戈荣中将及罗士准将更因为要负上隆巴纳队背叛的责任而遭到调职。更不幸地，局外人亦无法知道究竟在议会里面的议员们的政治取向。不过姑勿论如何，为阻止泰坦斯发动政变，隆巴纳还是火速前往约翰内斯堡。另一方面，由于财团旗下宇宙开发公团的计划出现了一些问题，故万丈便唯有延迟归队及先行离去。与此同时，雷达亦探测到有敌机接近，于是布拉度亦立刻下令全军出击。不过正当各人争论由谁人以泰坦3出战时，时田管家竟已登上泰坦3及到达区！

于开战前，编者先要说明一点，如玩者是超级系的话，那么第6回合多洛便会驾着重炮手高达出现，而玩者如想要W高达系列人物入队的话，那么便要在这版让卡多鲁出战及以他说得多洛。至于在作战方面，这版玩者只要击倒索曼勤驾驶的达布狄，对方便会全军撤退。不过由于这版逸扎那三台赫巴比小队亦在阵中，故首要急务便是先将这三台赫巴比干掉，之后向杜宁古埋手，最后才处理索曼勤。因此，在出虞上玩者应较着重机动力及破坏力也高的机体，同时以二至三个机师如阿宝及古华多罗作核心。此外，于第7回合黑骑士雅伦便会于出现，由于黑翼战机各方面也十分弱鸡，故在第4回合左右便要将部分部队调至右方或索性将战线右移。

胜利条件：敌军全灭

失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
泰坦3	时田	35
1舰/加15机	_	_

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
威路·华布斯	杜宁古	40	1	米洛夫斯基粒子产生器
达布迪	索曼勤	39	1	能源糟/能源糟S
雷布兰根	菲尔	39	1	能源糟
雷布兰根	阿伦	39	1	维修装置
雷布兰根	施莉露	39	1	磁性防护层
赫巴比	逸扎	39	1	能源糟
赫巴比	拿姆撒斯	38	1	-
赫巴比	达基路	38	1	-
京宝梵	泰坦斯兵	36	3	-
比亚尼斯	拜士顿兵	36	4	-
巴斯多鲁	拜士顿兵	35	3	-
亚斯曼	泰坦斯兵	35	3	-
葛士尼	泰坦斯兵	35	2	-

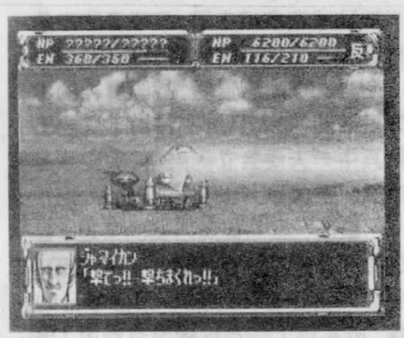
我方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
黑翼骑士N	雅伦	40	7	B

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
重炮手高达	多洛	40	1	5	A	-







第47话 恶意之奥拿

相信有看过越兽机神的读者也会知道罗士准将可说是一名岩石头的超守旧派军人吧。而正当隆巴纳队再前往约翰内斯堡时，一直联络不到的罗士准将却突然以紧急通讯线路联络布拉度他们。原来罗士的目的是向隆巴纳队劝降，因服从上级命令也是军人的责任。可是隆巴纳队仍决意维护全人类的利益，坚决打击泰坦斯的野心。另一方面，根据雅伦的情报，泰坦斯准备以守卫议事堂为名来乘机将那里控制。而当隆巴纳行经东非中部时，比索特又带着一队奥拿战士出现，原来他希望藉击败隆巴纳来夺取杜宁古及泰坦斯的主导权。

作战方面，如玩者想说得杜杜及已做足功夫(即在“F”中已曾说得过杜杜)，那么在这版便要让翔及玛比露出战。至于如想说得面罗便要说狄奥及多洛出战。开战时，由于敌人颇分散及在左下方，故玩者先要以有飞行能力及攻击力机动力也强的机体先左移到达中部。至于杜杜便千万不要心急把他击落，因为只要以玛比露说得，之后以翔说得便会完成说得杜杜的一段工序，而在这时才把他击落也不迟。故当其余机体便慢慢推进至中部时，便要以逐只击破处理。另一方面，比索特的HP被扣过20000时便会撤退，同时泰坦斯亦会立刻出现，故之前玩者应以中部作根据地，不要移得太低。至于在泰坦斯出后后4回合，希罗便会驾着飞翼高达于左上角出现了。这时便要以数机护着锹奥及多洛前往说得，至于次序是先以狄奥，再以多洛便会成功。不过在说得之前，希罗这变态仔是会见人就杀的，故一定要小心。战斗结束后，雅伦会因要侦查泰坦斯的行动而离队，同时万丈亦会归队，不需再给时田老伯搞搞震。

胜利条件：敌军全灭

失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加15机	–	–

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
基亚·格露古	比索特	40	1	超合金Z
兰依尼古	杜杜	39	1	维修装置/维修装置S
兰依尼古	达亚	39	1	–
兰依尼古	格拉米迪	39	1	–
兰依尼古	列度	39	1	–
比亚尼斯	拜士顿兵	37	6	–
比亚尼斯	拜士顿兵	36	7	–

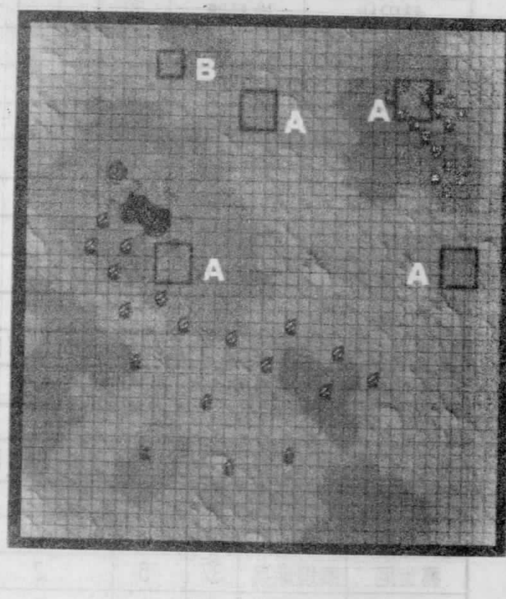
敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
拜亚兰	拉娜	40	1	拜士顿兵撤退后	A	–
拜亚兰	格鲁哥	39	1	拜士顿兵撤退后	A	–
拜亚兰	尊尼	39	1	拜士顿兵撤退后	A	–
拜亚兰	玛雅	39	1	拜士顿兵撤退后	A	–
葛士尼(MA)	泰坦斯兵	37	3	拜士顿兵撤退后	A	–
葛士尼(MA)	泰坦斯兵	36	3	拜士顿兵撤退后	A	–
亚斯曼(MA)	泰坦斯兵	36	2	拜士顿兵撤退后	A	–
京宝樊	泰坦斯兵	36	3	拜士顿兵撤退后	A	–

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
飞翼高达	希罗	40	1	泰坦兵出现后2TURN	B	–





第48话 动乱，约翰内斯堡

于斯洛哥的献计下，本来准备派遣部队狙击隆巴纳队的佐米托夫立刻改战术，改由先于约翰内斯堡段下陷阱，待隆巴纳自投罗网，同时亦将是次行动交由斯洛哥负责。另一方面，雅伦为不让隆巴纳冒险，故决定单独行动前往对付佐米托夫，然而他根本不知这是斯洛哥布下的诡计。另一方面，在万丈的推测下，隆巴纳相信这极有可能是敌人的陷阱于是布拉度为快速行动起见，便决定先派出4机小队前往保护议事堂，本队则从后追上，以争取时间救出雅伦及阻止泰坦斯的行动。

由于保护议事堂的小队是在右上角，而隆巴纳本队却会在左下角出现，因此小队必须有独立作战能力，故编者便推介各位以高达、F—91、ZZ及密达斯作四机小队，至于本队则由于第2回合会有尊尼为首的敌增援，此外在第3回全斯洛哥又会驾着秩奥出现，故基本上本队是没法支援到小队的。因此在出机方面亦应以EVA作盾及以中线向敌本阵的后方进发，如这样处理便可有机会先对付敌增援，之后便以强力机体先行支援小队，同时亦可将逸扎那三台赫巴比引向本队，减轻小队的负担。而在小队方面，玩者应以议事堂下方的建筑物为掩护及防线，先全力将有飞行能力的机体击落。另一方面，敌增援方面，在EVA的牵制下尊尼等人亦不难处理，而奥则因只要HP被扣过10000便会撤退，故大可交由用了“闪避”的EVA先攻，再由断空我及万能侠2号这些强手在一至两回合内将之击退。最后，在第5回合开始时虽然贵家零会驾着大地之魔装机神撒姆捷度出现，但由于距离远及未作改装，故还是先不理为妙，反正过版后她便会入队。

虽然隆巴纳这次是成功保护了队员们，但在佐米托夫的诡计下，议员们却反以为是隆巴要发动政变。至于如要洗脱嫌疑，唯一方法便是找到杜鲁斯并请他出来证明佐米托夫的阴谋。另一方面雅伦则在行刺佐米托夫时中伏，被泰坦斯俘虏了。

胜利条件：敌军全灭

失败条件：敌军到达议事堂／我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
自选4部机体守护议事堂	－	－
1舰／加13机		

敌军出场机体

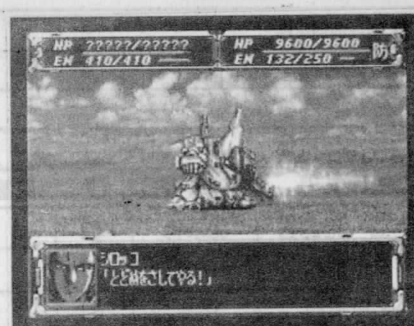
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
达布迪	索曼勤	40	1	蔡百咸装甲
赫巴比	逸扎	40	1	能源糟／能源糟S
赫巴比	达基路	39	1	－
葛士尼	泰坦斯兵	38	2	－
葛士尼(MA)	泰坦斯兵	38	1	－
龙飞	泰坦斯兵	38	3	－
龙飞	泰坦斯兵	37	2	－
龙飞(MA)	泰坦斯兵	37	2	－
亚斯曼	泰坦斯兵	37	2	－
亚斯曼(MA)	泰坦斯兵	37	1	－

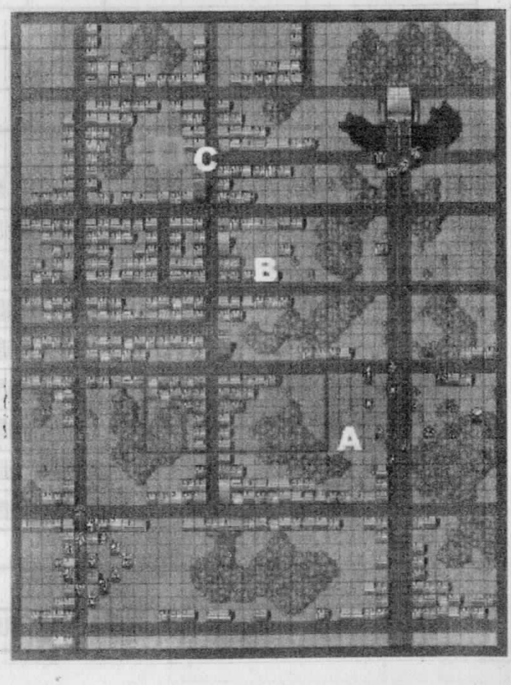
我方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
撒姆捷度	贵家零	28	5	C

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
拜亚兰	拉娜	42	1	2	A	－
拜亚兰	尊尼	41	1	2	A	－
葛士尼	泰坦斯兵	37	5	2	A	－
THE·O	斯洛哥	43	1	3	B	－





第49话 HYPERY施莉露

虽然已被泰坦斯老冤成叛乱分子，但为再次取得联邦政府的信任，故布拉度便决定当遇上联邦的正规军时，隆巴纳队便采用撤退的策略。这样做除可表明隆巴纳只是针对泰坦斯外，更可说明他们不是要背叛联邦，另一方面亦可藉此打击泰坦新的威信。舰上，当各人正享受着短暂的安宁时，艾莉突然感到一强烈的不安感，而这感觉是来自一个拥有强大奥拿力的红发女子……就在这时，敌袭的警号突然响起！

这版可说是到现时为止最麻烦的一版，因为敌阵要说是联邦军及拜士顿军的混成部队，但另一方面又不能向以黄色显示的联邦军攻击，否则便会立刻GAME OVER。此外，敌阵中的施莉露在被击倒后便会立刻HYPER化，简单点来说是各方面能力也起码起双飞。在开战时，玩者便要将战线向左移，同时亦要小心使用MAP兵器。至于联邦军方面，如阁下对翼霸信心的话便可如编者般将翼霸投进联邦军的攻击范围内，并且以回避处理，好令联邦军不会跑去找本队的麻烦。而三台雷布兰根方面，玩者应先干掉阿伦及菲尔，最后才将施莉露击倒。当施莉露被击倒后，她便会立刻进行HYPER化，虽然其战斗力不弱，但如以高达队对付亦不会太难。如要说到难处，相信最令人头痛的便是她会利用到分身这特殊技能。因此，如要稳阵的话便可在这版让撤姆捷度出战，因为当施莉露气力达130时便可以贵家零的精神力“脱力”将其气力降低，令她不能使用分身。

胜利条件：打倒施莉露／敌军全灭
失败条件：攻击联邦军部队／我军全灭

我军出场机体

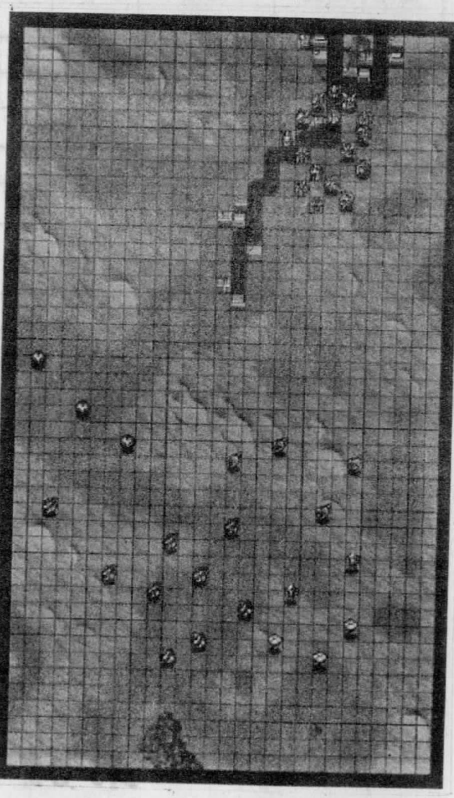
机体名称	驾驶者	LV.	
1舰／加15机	－	－	

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
露布兰根	施莉露	41	1	能源糟／能源糟S
露布兰根	阿伦	41	1	－
露布兰根	菲尔	41	1	－
亚斯曼(MA)	联邦军兵士	40	2	－
葛士尼(MA)	联邦军兵士	40	2	－
亚斯曼(MA)	联邦军兵士	39	1	－
比亚尼斯	拜士顿兵	39	1	－
巴斯多鲁	拜士顿兵	38	4	－
多拉姆罗	拜士顿兵	38	3	－

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
HYPER露布兰根	施莉露	41	1	露布兰根被击倒后	露布兰根被击倒的位置	



第50话 救出杜鲁斯

在击退联邦军及拜士顿军的混成部队后，隆巴纳队亦得悉杜鲁斯正被软禁于布鲁塞尔的别墅中。于是隆巴纳队便以奥拿战舰带着翼霸、Z高达、密达斯及W高达系列四台高达前往找杜鲁斯。另一方面，原来科亦在布鲁塞尔附近，于是在布拉度的许诺下，嘉美尤亦决定在救出杜鲁斯后接科到隆巴纳队中，以免科再成为泰坦斯的目标。

这战对玩者来说可是十分不利的，因为敌人的部队比玩者是更近杜鲁斯的别墅，而由丽迪驾驶的白羊除没有战斗力可言外，亦只会在第5回合时才会动，此外虽然这版没有时间

限制，但玩者亦要在第8回合前击倒法斯古或完成任务，因为在第8回合如仍未能击倒法斯古的话，那么他便会得悉科原来也是在别墅中，而且更会令科发狂，以重高达向玩者攻击，如此一来玩者便会平白失去令科在以后的战斗参战的机会。

于开战玩者首要的便是将W高达队各机加上高级推进器，而翼霸及Z高达亦要加强其装甲。而在开战后便要立刻以Z高达及翼霸以高速投入敌阵，令敌机暂时不向别墅进发，同时先要击倒有飞行能力的机体，跟着便要对付法斯古，到于W高达队便不断向下推进及负责处理地上的敌机，同时全队以不给敌机进入树林为目的，否则敌人一入树林便鞭长莫及。最后，在这版后科便会入队，不过由于她仍未会参战，故即使在机师表中也不会找到她的。

胜利条件：敌军全灭

失败条件：敌军到达杜鲁斯居所 / 我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
哥拉奥	艾莉	-
飞翼高达	希罗	-
死神高达	迪奥	-
重炮手高达	多洛	-
沙漠高达	卡多鲁	-
Z高达	嘉美尤	-
密达斯	花园丽	-
翼霸	座间翔	-

敌军出场机体

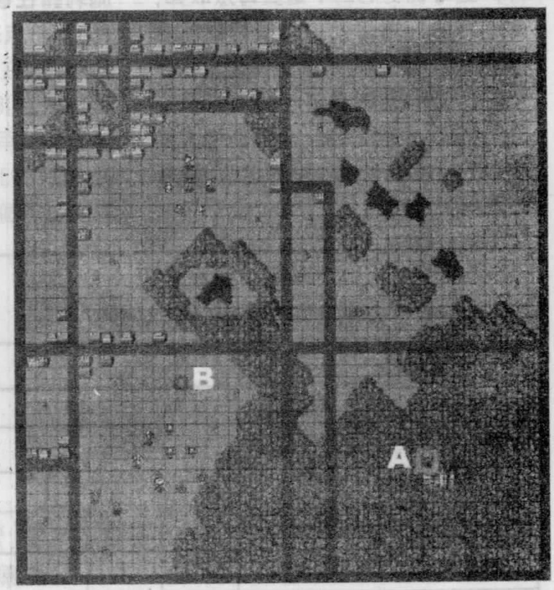
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
亚历山大利亚	法斯古	41	1	生化感应器
拜亚兰	泰坦斯兵	39	2	-
葛士尼	泰坦斯兵	38	3	-
葛士尼(MA)	泰坦斯兵	38	1	-
亚斯曼	泰坦斯兵	38	2	-
亚斯曼(MA)	泰坦斯兵	38	1	-

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
重高达	科	42	1	8	B	-

NPC 资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
白羊	丽迪	44	1	1	A	-





第51话 杜鲁斯，站起来

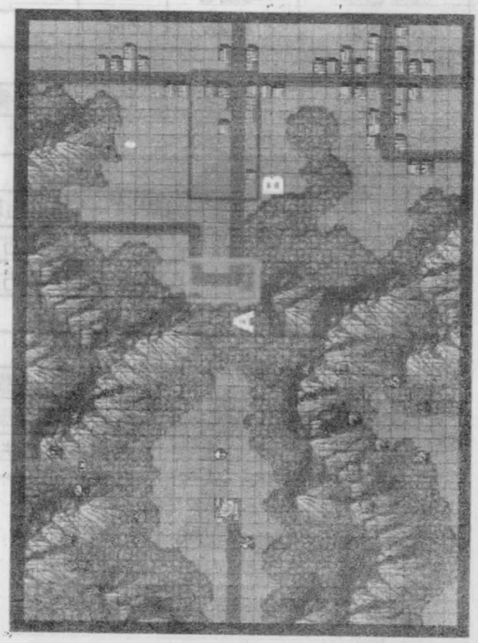
在救出杜鲁斯后，隆巴纳队亦说服到杜鲁斯在议会中演说，揭穿泰坦斯及佐米托夫的阴谋，同时在奥干的协助下，演说亦会作出广播，以令泰坦斯的威信受到大规模的破坏。另一方面，在约翰内斯堡外围作守备的隆巴纳队亦不敢松懈，同时派出艾露以积根巡逻。不过就在巡逻时，荀露竟发现到一台完好无缺的旧渣古，而捷度更立刻偷往回收。谁知这时泰坦斯竟突然出现！原来艾露及捷度的位置正就是正向全球广播杜鲁斯演说的发射天线。于是在向艾露二人下令不要给敌人破坏天线后，隆巴纳亦全速赶往现场。

一开战，虽然正常来说捷度应已可二回行动，但由于他所驾驶的叫旧渣古，而艾露的积根亦不是太有用，加上这版如被敌人到达发射基地便会失败，因此开战时应先将两部机体移到发射站上，并站在上方的两格上以地形效果作支援，不过就排位上便应给捷度站在右面。在第2回合，隆巴纳便会到达，不过这时由于莉娜为将ZZ高达送给捷度而强行出战，加上上有泰坦斯下有拜士顿军，故在出战机体上便会选移动力高兼可二回行动的为主，同时以发射基地作防线。而ZZ只要到达旧渣古旁，捷度便可以回到ZZ上，

故这时先要今ZZ变成飞行形态直线推进，旧渣古则向左直线会合，而西巴士达及Z便会速主基地将上方接近的数台敌机击倒。

此外，玩者如要说得杜杜的话，这版便要给翔出战，因为只要在被翔说得后，杜杜便会立刻自行撤退，而杜杜的说得工作亦告一段落。

胜利条件：敌军全灭						
失败条件：敌军到达基地／我军全灭						
我军出场机体						
机体名称	驾驶者	LV.				
旧渣古	捷度	-				
积根	艾露	-				
敌军出场机体						
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件		
威路·华布斯	杜宁古	43	1	线性马达		
多哥斯·基亚	法古斯	42	1	混合装甲		
雷布兰根	拜士顿兵	40	2	-		
巴斯多鲁	拜士顿兵	39	3	-		
拜亚兰	泰坦斯兵	39	2	-		
巴斯多鲁	拜士顿	38	2	-		
大魔II	泰坦斯兵	38	2	-		
亚斯曼	泰坦斯兵	38	2	-		
亚斯曼(MA)	泰坦斯兵	38	1	-		
葛士尼	泰坦斯兵	38	1	-		
葛士尼(MA)	泰坦斯兵	38	1	-		
我方援军资料						
机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置		
ZZ高达	莉娜	5	2	A		
1舰／加12机	-	-	2	A		
敌方援军资料						
机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
基亚·格灵古	比索特	42	1	4	B	脑波操控装置
兰依尼古	杜杜	41	1	4	B	维修装置／维修装置S
兰依尼古	列度	41	1	4	B	-
比亚尼斯	拜士顿兵	39	7	4	B	-





第52话 多蒙之危机!!SUPER MODE发动!?

在得到有限量的补给后，隆巴纳队便向南美的加拉加斯进发，希望在那里的船坞作修理。另一方面，由于多蒙的修练之地基亚娜高原便是在加拉加斯附近，所以他便要求自行到这地方看看，以找出一条真正属于自己的路。基于隆巴纳也要一点时间来收集情报，故布拉度亦批准了他的要求。而在高原上，当多蒙和玲到达基亚娜高原之竟遇到了东方不败，至于多蒙亦立刻忿怒地问及魔鬼高达的去向。当然，结果便是二人大打出手，然而这时愤怒的多蒙竟发动了闪光高达的SUPER MODE!

这战的开头可说是一个特殊事件，因为在可控制时多蒙已发动了SUPER MODE，这时玩者只要以SHINNING FINGER SWORD向东方不败的MASTER高达攻击便会再次进入事件，而东方不败便会立刻撤退。同时间，魔鬼高达四天王之中的天剑绝刀及狮王争霸便会出现作敌增援。至于在天剑绝刀及狮王争霸出现之后，舒拜兹便会驾着忍者高达出现协助多蒙，另一方面玲亦会以新机体RAISING高达出现，而在第2回合，亚莉比亦会驾着NOBEL高达作玩者增援。不过由于NOBEL的位置太达，故玩者亦不着把NOBEL移前。至于在作战方面，由于RAISING真的是难到无伦，故玩者应以闪光高达(前)、忍者高达(中)及RAISING(后)来列阵，同时集中攻击天剑一台，因为这样做除可掩护到RAISING外，更因这版只要天剑或狮王任何一台HP扣至见字便会全军撤退及过版。最后，舒拜兹指出多蒙这SUPER MODE是以愤怒来起动，除对多蒙无益外更不能发挥出其效能，而要真正发挥出其威力便只有修练到“明镜止水”。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：多蒙被击倒 / 我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
闪光高达	多蒙	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
MASTER 高达	东方不败	43	1	-

我方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现 TURN 数	位置
忍者高达	舒拜兹	40	敌方援军出现后	B
RAISING 高达	玲	34	敌方援军出现后	B
NOBEL 高达	亚莉比	39	2	C

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现 TURN 数	位置	强化部件
天剑绝刀	米基路	41	1	东方不败离去后	A	磁性防层 / 生化感应器
狮王争霸	扎文	41	1	东方不败离去后	A	推进器 / 高级推进器



第 53 话 基亚娜高原的修行

为了尽快修练到明镜止水以打倒东方不败，于是舒拜兹便立刻在基亚娜高原指导多蒙修行，可是多蒙的进境似乎不大，然而就在这时，舒拜兹竟突然向多蒙袭击，而他的目的便是希望令多蒙通过领略残废的恐怖从而领悟到真正的平静之心，而多蒙亦终于修得了明镜止水。就在这时，东方不败竟与魔鬼高达再次出现，在东方不败的挑衅下，失去冷静的多蒙竟再发动愤努的SUPER MODE，幸而在舒拜兹的舍身援护下，多蒙终冷静下来及发动了真正的 SUPER MODE。当 MASTER 高达被闪光高达重击之后，他便会与恶魔高达退到版图的最右手边，而早已埋伏的机械兽亦立刻凶群而出。

在正式开战时，闪光高达会先回复正常状态，但由于对手是机械兽，故亦不算太麻烦，相对只有会飞的数台较难缠。至于由于RAISING的防御力较弱，故应以忍者高达负责保护，由闪光高达主战。不过由于以三机作战亦不化算，故这段战斗要以左面为据点，不要主动向右跑。至于在第 4 回合自军增援便会出现，不过由于是在右上方的，所以应以有飞行能力及移动力高的数台前往支援多蒙，而本队则慢慢向下推进，以魔鬼高达及 MASTER 为目标。不过由于 MASTER 拥有强力的 MAP 兵器，故首先便要将之干掉，之后在两队合流后便将魔鬼高达在三至四步内击杀。

最后，在完成战斗后闪光高达便会因抵受不住SUPER MODE 而坏掉，不过与此同时，新日本殖民卫量的柯诺比少尉亦及时将最新研制的机体神高达送来。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：多蒙被击倒 / 我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
闪光高达	多蒙	-
忍者高达	蒙面人	-
RAISING 高达	玲	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
魔鬼高达	京二	43	1	新超合金 Z
MASTER 高达	东方不败	43	1	花迪玛
战斗兽古拉多力奥斯	人工知能改	40	2	-
战斗兽奥比努斯	人工知能改	40	2	-
机械龙 · 斯古	人工知能改	40	1	-
机械兽亚布多拉 U6	人工知能改	39	2	-
机械兽斯巴鲁坦 K5	人工知能改	39	2	-
机械兽积鲁巴 M9	人工知能改	39	3	-
赖恩×1	人工知能改	39	1	-
机械恐龙 · 沙恩 II	人工知能改	39	1	-
机械恐龙 · 布特	人工知能改	39	4	-
机械兽托洛斯 D7	人工知能改	39	1	-
机械兽格拉达 K7	人工知能改	39	1	-
机械兽达布拉斯 M2	人工知能改	39	1	-

我方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现 TURN 数	位置
铁甲万能侠	甲儿	-	4	A
西巴士达	征树	-	4	A
1 舰 / 加 8 机	-	-	4	A

第54话 日落的波士顿

于杜鲁斯的演说后，泰坦斯部分人员已因得悉真相而开始动摇，同时一些地区部队更陆续向联邦军投降，可是在查布罗中仍然有不少对佐米托夫忠心耿耿的分子，并且正打算和隆巴纳决一死战。另一方面杜宁古因为失去泰坦斯的支援，于是便在各地进行破坏及掠夺补给的物资，而当隆巴纳正商讨进攻查布罗的事时竟收到杜宁古正攻击波士顿的消息，由于那里是杜杜的故乡，故翔便请求布拉度前往营救，当然，即使不是翔这样说，隆巴纳也不会坐视不理吧。眼见故乡遭到破坏，本已隐居了的杜杜便立请求杜宁古停止攻击，可是杜宁古又怎会理会杜杜。于是为了保护家园，杜杜便唯有以一人之力来对抗，而这时隆巴纳亦及时到达。

于开战前，编者首先要说明一点，玩者是要能令杜杜入队才会进入此版的，而要成功说得杜杜便要在“F”“浮上”这话中曾以座间翔说得杜杜；之后在“恶意的奥拿”中以先以玛比露说得杜杜，跟着便以翔说得；最后在“杜鲁斯，站起来”中以翔说得。至于简单点来说，即玩者如在“F”中没有说得杜杜或“完结篇”并没有使用“F”的记忆的话，那么阁下这也不会有杜杜在队中！

至于在开战时，由于本队出现位置与杜杜是一头一尾，故一开始便要行色高达、西巴士达、Z先行向杜杜所在出发。虽然以杜杜自身的战力亦没有危险，但如他打完杂鱼后无事做便会跑去惹杜宁古及黑骑士，如这情形出现，到时杜杜最多也只可捱两三回合。由于在这版中杜杜如在第4回合前被击落便不会入队，故先要这些强手替他解围。至于其他敌人便可在本队向城市推进时“随便”处理。而在第4回合，增援部队会在左上方出现，这时便可以上摆好阵式向上攻击，不过在埋身战上便要小心，因为阵中的敌机全部也是瑞华士，因此最好先以MAP地兵作广域攻击，之后便以其他机体扫荡。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
兰依尼古	杜杜	43
1舰/加17机	–	–

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
威路·华布斯	杜宁古	44	1	蔡百咸装甲/对光线防护层
加拉巴	黑骑士	42	1	能源糟/能源糟S
雷布兰根	拜士顿兵	40	6	–
巴斯多鲁	拜士顿兵	40	6	–
比亚尼斯	拜士顿兵	40	7	–

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
史布利根	祖特	43	1	4	A	–
布莉	米捷	42	1	4	A	–
瑞华士	拜顿兵	40	8	4	A	–



第54话 超越杜杜

胜利条件：敌军全灭

失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加18机	-	-

敌军出场机体

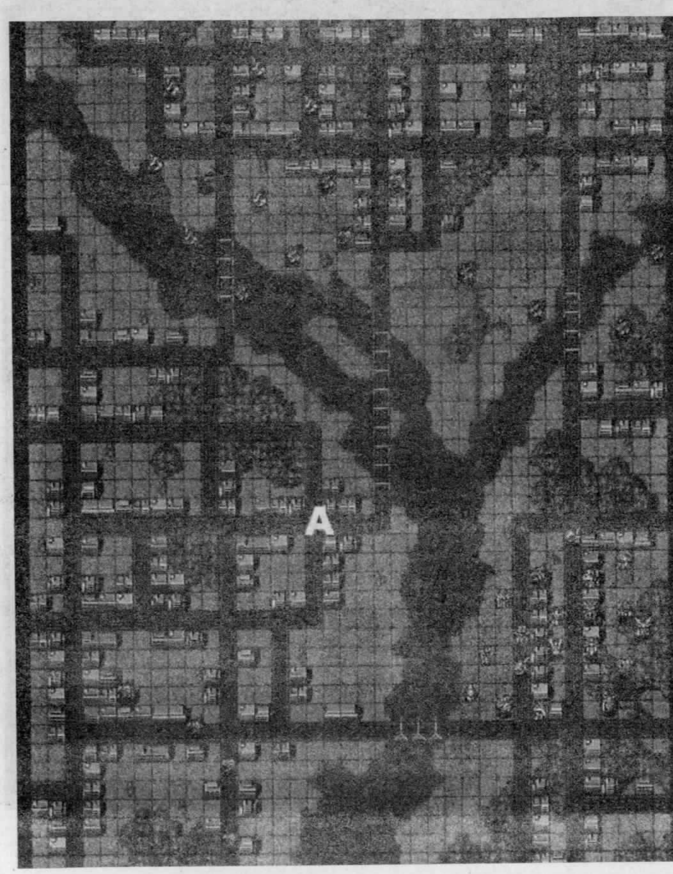
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
威路·华布斯	杜宁古	44	1	蔡百咸装甲/对光线防护层
兰依尼古	杜杜	43	1	-
加拉巴	黑骑士	42	1	能源糟/能源糟S
雷布兰根	拜士顿兵	40	6	-
巴斯多鲁	拜士顿兵	40	6	-
比亚尼斯	拜士顿兵	40	7	-

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
史布得根	祖特	43	1	3	A	-
布莉	米捷	42	1	3	A	-
瑞华士	拜士顿兵	40	8	3	A	-
HYPER兰依尼古	杜杜	43	1	兰依尼古被击倒后	兰依尼古被击倒的位置	超合金Z/新超合金Z

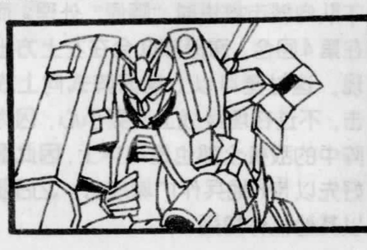
在此时，时田收到一些的情报，由于杜鲁斯的演说，令泰坦斯的军心也因此而开始有些动摇，有一些的部队更开始投降，在形势上来说对隆巴纳队非常有利，但是在佐米托夫身边仍然有一些非常忠心的部下，所以演说对他们根本起不了作用。所以布拉度最后也决定暂时按兵不动。另一情报是有一部分的泰坦斯军和拜士顿军发生不和，但这产只会使隆巴纳队更为头痛，因杜宁古与佐米托夫分别行动的话，战事将会变得更为复杂。在布拉度感到苦恼时，华盛顿方面告知隆巴纳队发现了杜宁古的部队，由于查布罗没有任何消息，所以布拉度决定先赶往华盛顿。

在开战前，杜宁古并不准许杜杜出战的，但在杜杜的哀求下，最后杜宁古也批准杜杜出战。



战事开始时，我军最好不要急于进攻，可先以地形来作出掩护，等待敌军的先头部队到达，然后将他们逐一击破，而在这版中可选用拥有MAP炮的西巴士达，当有大量敌接近时，可用MAP炮将他们施以重击。在第3回合时，敌方的援军便会出现，而这些援军的实力也不容忽视。当消灭了敌方的援军后，我军便可慢慢的上前向杜宁古和杜杜攻击。

在这次战事中，当打倒杜杜时，他便会进行“HYPER化”，而HP和攻击力也会大幅提升，绝对是一个难以应付的家伙，不过只要我军以群体的力量和精神点，最终也可将他消灭。



真实机械人剧情/超级机械人剧情

第55话 新力量(SUPER)·第55话 完成!超斗士(REAL)



正当隆巴纳准备前往查布罗时，主角父亲工作的研究所突然传来通讯，要主角到研究所一行。当到达研究所后，原来是主角父亲要送生日礼物与主角，至于这份生日礼物竟然是一台新型的专用机体。另一方面，正当嘉美尤和花园丽逛街时，一个自称是嘉美尤妹妹的少女竟突然出现，而她正是重高达MKII的驾驶员露莎美，而且她更拿出了一张相片，相中的男孩的确和嘉美尤颇为相似，然而这时，嘉美尤他们又再收到敌袭的信号，而敌人的位置就在主角父亲工作的研究所附近。

虽然这战分别有比索特的奥拿战士部队及尊尼带领的泰坦斯，不过由于尊尼打算先让比索特削弱隆巴纳的力量以坐收渔人之利，故玩者亦因此不用同时对付这么多台敌机。不过由于在第4回合主角会在左方出现增援，故这战应以中部的城市作为据点，以筑起防线逐只击破。就奥拿战士方面根本不难处理，但当泰坦斯展开攻势时，由于除有拜亚兰这些强手外，尊尼更会以新型机贝铎出阵，加上这些机体到这些有头有面人士手上便会HP多多装甲厚厚，故在阵式上可将高达及卡碧尼守在下方。而在战后，由于娜及格灵哥战死，于是尊尼便决定与斯洛哥联络，以筹划之后的行动。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加18机	-	-

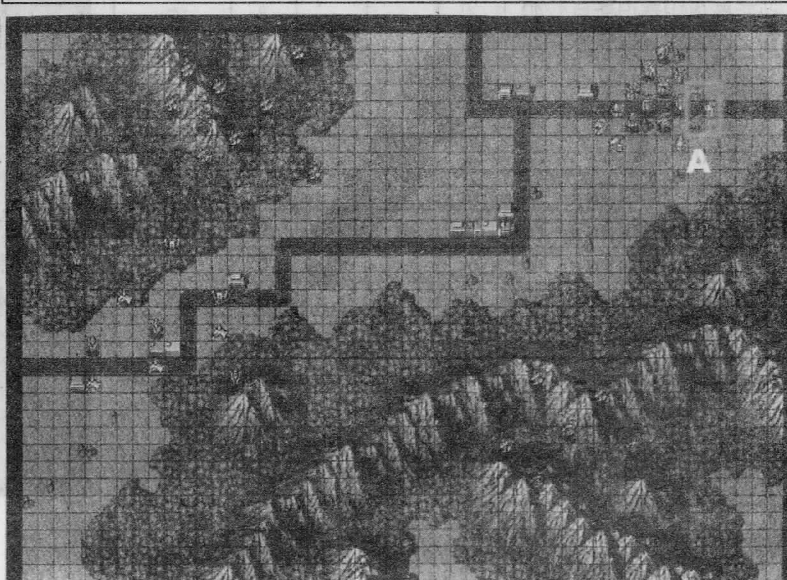
敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
基亚·格灵古	比索特	44	1	磁性防护层/生化感应器
贝铎	尊尼	43	1	维个装置/维修装置S
贝铎	拉娜	43	1	-
贝铎	玛雅	43	1	-
贝铎	格鲁哥	43	1	-
兰依尼古	格拉米迪	43	1	-
兰依尼古	列度	43	1	-
兰依尼古	达亚	43	1	-
比亚利斯	拜士顿兵	41	11	-
葛士尼	泰坦斯兵	40	2	-
拜亚兰	泰坦斯兵	40	4	-

我方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
★晓击霸(PEAL系)	主角	-	4	A
★古洛狂风(SUPER系)	主角	-	4	A

★：由所选玩的游戏模式决定



共同剧情

第56话 TIME LIMITED(前)

终于隆巴纳队也到达查布罗了，另一方面查布罗中的佐米托夫亦正准备应付隆巴纳队的攻击，不过由于仍未准备好而只有先作拖延，至于斯洛哥亦自荐要求出击，而且佐米托夫更加刻意命令罗士准将担任指挥官。与此同时，在达查布罗外围的隆巴纳亦随布拉度发出出击命令而向查布罗进攻。

在开战前，相信玩者们也明白前后篇会有什么事发生吧，因此这版便要小心气力上的控制。此外，这版是越快完成越对下一版有利的，至于在第14回合亦会强制完结过版，不过玩者如磨到第14回合的话，相信在下版将会十分艰苦。于开战后，一般来说面对敌人这种包围网是适宜用守备战术的，不过由于目标是尽快完成，故应立刻向基地对上的树林进发，而分别以三组强机及一组EVA展开四向防线，尽量于一至二回合内将来犯的敌机及增援消灭。至于强敌方面，敌阵中露莎美的重高达MKII及第3回合出现的斯洛哥可说是玩者的恶梦，不过由于这版是无法说得露莎美的，故玩者亦应先以一台防御力较高的机体引秩奥出来及在EVA的支援下将之击倒，之后便要以高达队将离开基地的重高达击倒。

最后，根本佐米托夫说有25小时的时间，故表面上这版玩者即有25回合的时间完成任务，不过如上文所说，在第14回合后便会强制完版，而在下版便以25减这版完版回合数来决定能有多少回合行动，因此这战实在不宜使用拖延战术。

胜利条件：敌军全灭

失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加17机	-	-

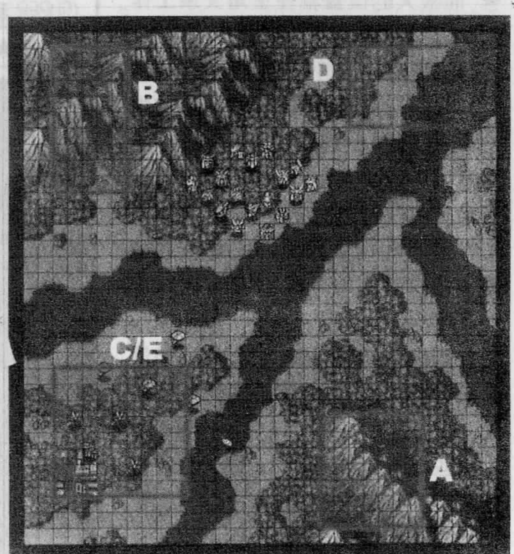
敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
重高达MK II	露莎美	44	1	-
赫巴比(MA)	泰坦斯兵	41	3	-
亚斯曼(MA)	泰坦斯兵	41	4	-

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
亚斯曼(MA)	泰坦斯兵	40	2	1	A	-
葛士尼(MA)	泰坦斯兵	40	3	1	A	-
亚斯曼(MA)	泰坦斯兵	41	3	2	B	-
葛士尼(MA)	泰坦斯兵	42	2	2	B	-
THE·O	斯洛哥	45	1	3	C	超合金Z
拜亚兰	泰坦斯兵	42	2	3	C	-
葛士尼(MA)	泰坦斯兵	41	3	3	C	-
葛士尼(MA)	泰坦斯兵	41	4	4	D	-
亚斯曼(MA)	泰坦斯兵	42	5	5	E	-
拜亚兰	泰坦斯兵	42	2	5	E	-

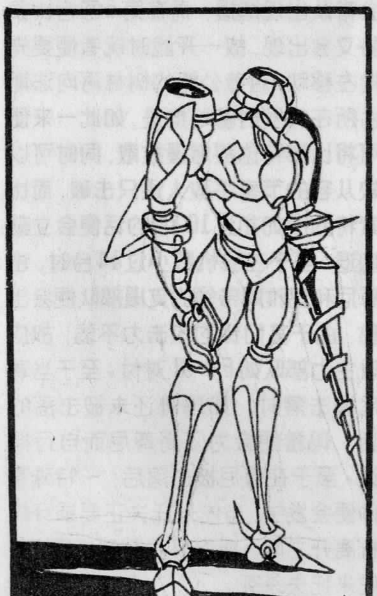




第57话 TIME LIMITED(终)

当初，罗士准将还是相信佐米托夫的命令的，不过由于佐米托夫竟先行逃走，而且更启动了基地的自爆系统，故罗士终于明白到佐米托夫的目的是要他与隆巴纳队同归于尽。另一方面他亦为了不令部下白白牺牲，于是终于要求隆巴纳队协助，将自爆装置拆除。

于上版中，编者不是提醒了玩者要尽快完成任务的吗？相信这时大家也明白到这是什么的一回事了。由于这版的目的是在限制时间内到达自爆装置处，而只要到达那里便可立刻过版，故最适合的机体及人选便是追加了高级推动器的西巴士达及其有精神力“加速”的征树了。不过虽然西巴达可以此自行一直向目标进发，但另一方面玩者亦要以高达、F—91、维拿基娜及卡碧尼这处机体作出护航，至于在数量便只需两台便可。到于其余机体方面，由于第2回合黑骑士会在敌阵中出现，而其防御力及攻击力亦可说是0，故主力部队亦应尽快推进，而当黑骑士可控制时亦要立刻向左面进发，在登舰后便可说免除了后顾之忧。最后，在本队的出阵人选方面，玩者不妨让需要升LEVEL的机师出战，反正这版亦很难作出清版。



胜利条件：在指定TURN数内解除引爆装置

失败条件：不能在指定TURN数内解除引爆装置/我军全灭

我军出场机体

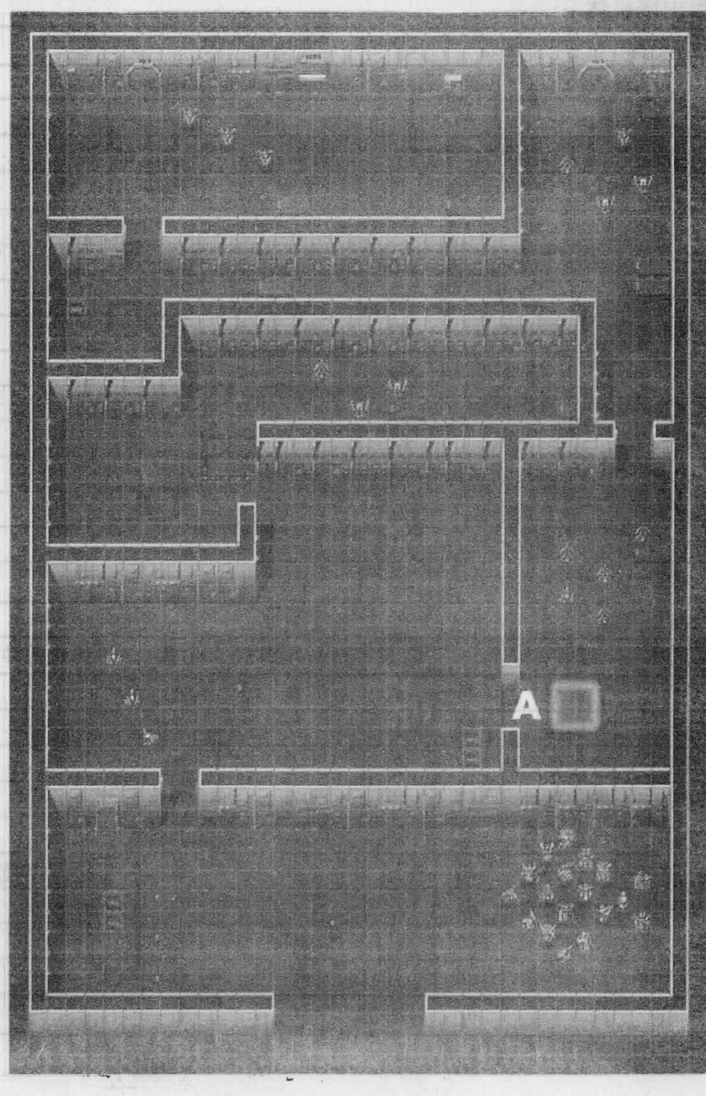
机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加17机	-	-

敌军出场机体

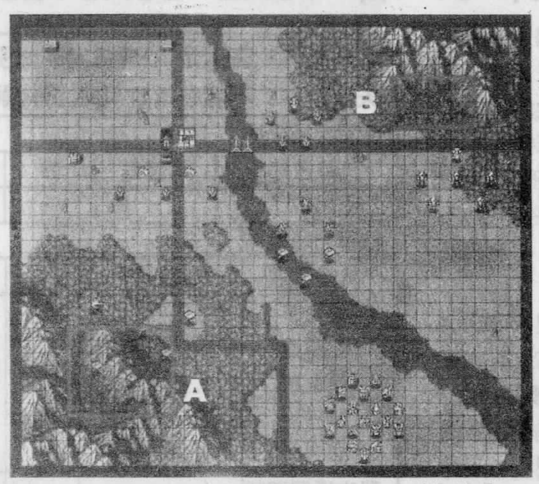
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
拜亚兰	人工知能改	42	4	-
亚斯曼	人工知能改	41	6	-
葛士尼	人工知能改	41	4	-
赫巴比	人攻知能改	41	1	-
赫巴比	人工知能改	40	2	-

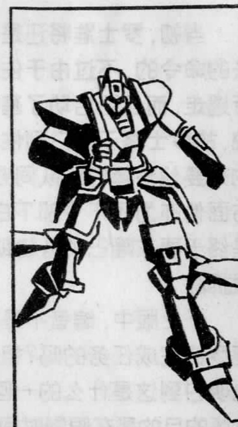
我方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
黑翼骑士N	雅伦	-	2	A



第58话 野望的尽头





查布罗一役对泰坦斯的打击可说十分之大，随着之前杜鲁斯的演说及查布罗中佐米托夫的行动已令形势越来越乱。至于罗士准将亦明白到继续协助泰坦斯便等于令人类生活在烽烟之下，而他亦终于说出佐米托夫的去向。原来佐米托夫已迳自前往香港，虽然 各人对佐米托夫这行动也不明所以，但也决定立刻向香港出发。至于就在准备出发前，隆巴纳竟突然收到一个特别的通讯，而且更是使用专用频道入电的，原来来电者便是一年战争之中驾驶镭射大炮的亚佳，至于他现在的身份便是一名自由记者。在来意方面，原来他的目的是将一个重要的情报送上，而那便是佐米托夫的真正目的，原来他的真正目标是“宇宙”。另一方面佐米托夫到香港的目的是想利用伪装的运输船把他送到宇宙，以在宇宙重整旗鼓。为了阻止佐米托夫，隆巴纳队便立刻以最大船速向香港进发。

胜利条件：敌军全灭				
失败条件：我军全灭				
我军出场机体				
机体名称	驾驶者	LV.		
1舰/加18机	-	-		
敌军出场机体				
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
多哥斯·基亚	法斯古	45	1	-
亚历山大利亚	索曼勤	44	1	生化感应器
赫巴比(MA)	逸扎	44	1	-
亚斯曼(MA)	布拿	44	1	-
亚历山金拉	加狄	43	1	-
赫巴比(MA)	达基路	43	1	-
赫巴比(MA)	拿姆撒斯	43	1	-
史托利	华达	43	1	-
贝铎	泰坦斯兵	42	2	-
拜亚兰	泰坦斯兵	42	7	-
亚斯曼(MA)	泰坦斯兵	41	7	-
葛士尼(MA)	泰坦斯兵	41	5	-

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
贝铎	尊尼	44	1	4	A	-
贝铎	玛雅	44	1	4	A	-
拜亚兰	泰坦斯兵	42	1	4	A	-
亚斯曼	泰坦斯兵	41	2	4	A	-
葛士尼	泰坦斯兵	41	2	4	A	-
基亚·格灵古	比索特	46	1	6	B	脑波操控装置
兰依尼古	格拉米迪	44	1	6	B	-
兰依尼古	列度	44	1	6	B	-
兰依尼古	达亚	44	1	6	B	-
比亚尼斯	拜士顿兵	42	8	6	B	-

于这战中，敌机的数量及攻击力十分之高，而在敌增援方面亦又多又强，故这版中玩者可要打醒一分精神。由于当敌机数少于14部时尊尼便会带队出现增援，而在第6回合比索特又会出现，故一开战时玩者便要先向左移动，沿着公路的树林再向法斯古所在的发射基地推进，如此一来便可将比泰特这敌增援拉散，同时可以较从容的节奏将敌人逐只击破，而比索特的HP如扣过10000的话便会立刻撤退。至于在敌机数少过14台时，由尊尼和玛雅所带领的支援部队便会出现，由于其门铎的攻击力不弱，故应以主力部队如F—91对付。至于当尊尼被击落时，如玛雅还未被击落的话，玛雅便会为了将尊尼而自行撤退。至于在尊尼被击落后，一特殊事件便会发生，当佐米托夫正要乘穿梭机离开之际，斯洛哥竟突然叛变，将佐米托夫杀死。

第59话 给异质之物的挽歌

对于战后佐米托夫的离奇失踪，隆巴纳队众人仍对此事迷惑不解。不过同一时间他们亦发现地球圈中的泰坦斯部队好像已经被瓦解了似的。另一方面，保士达军也出现了意见分歧，同时他们亦决定趁这混乱的时机再次进行侵占地球的计划。而正当隆巴纳思索着佐米托夫失踪的事时，拜士顿军竟又再来犯。同时这时搜索队竟发现到佐米托夫的尸体！

由于搜索队中是包括了阿宝、古华多罗、翔及达巴，因此在初期他们是无法出战的，而在第2回合B点的我方增援中便出再出3机。故作战中玩者应以发射基地为据点，虽然基地因在上战已被炸毁而无法回复HP及EN，但其地形效果仍是不可小看的。于开始时，玩者应以F—91这类攻击力强而又射程远的机体守在右面桥边，不让一台敌机进入雷池半步。至于下方的便可由主角机带领其余的二线机体守着，实行来一只打只。至于唯一要注意的便是，在第7回合时，如黑骑士已被击倒，而祖特及米捷则仍未被击落的话，那么杜宁古便会自爆，实行自行了断，因此在右方桥口的机队与杜宁古相遇时便一定要全力攻击，以免这浪费经验值及金钱的事件发生。

最后，在这一战后玩者千万要紧记一件事，那便是在这版后要立刻调古华多罗坐回百式或其他非主线机体，否则在数版后便会出现机体失踪事件（编者的卡碧尼便因此而在“背叛之月面都市”后失去，卒之要在这版开始打过……）。

胜利条件：敌军全灭

失败条件：我军全灭

我军出场机体

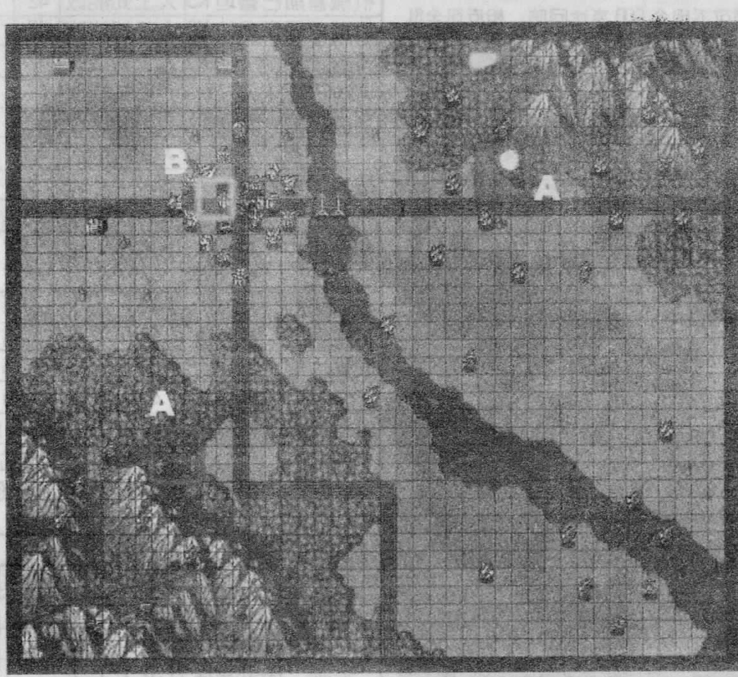
机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加16机	–	–

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
威路·华布斯	杜宁古	46	1	磁性防护层
基亚·格灵古	比索特	46	1	线性马达
史布利根	祖特	45	1	新超合金Z
加拉巴	黑骑士	45	1	–
布莉	米捷	44	1	生化感应器
兰依尼古	格拉米迪	44	1	–
兰依尼古	列度	44	1	–
兰依尼古	达亚	44	1	–
瑞华士	亚伦	44	1	–
瑞华士	菲尔	44	1	–
瑞华士	拜士顿兵	42	6	–
比亚尼斯	拜士顿兵	42	13	–
雷布兰根	拜士顿兵	42	2	–
兰依尼古	拜士顿兵	41	3	–

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
比亚尼斯	拜士顿兵	41	4	3	A	–
兰依尼古	拜士顿兵	41	3	3	A	–

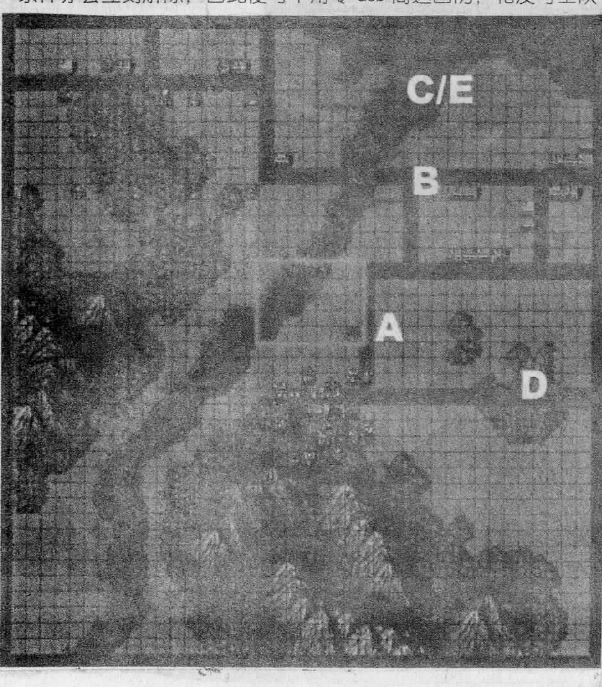




第60话 天空与大地之兽

随着佐米托夫的死及拜士顿军的瓦解，地球圈所受的威胁便只有由地狱博士率领的DC及魔鬼高达，某程度可说已开始放缓，但相对于宇宙却已风起云涌，战斗已开始变得一触即发，而且各势力亦同时对宇宙产生兴趣，为阻止他们的阴谋，故隆巴纳亦准备投往宇宙战线。不过就在新亚加玛即将倒数发射时，地狱博士竟突然出现！由于格纳库中部分机体已锁上，加上地球要在只剩下地狱博士及魔鬼高达这隐忧，故隆巴纳便决定本队先上太空，而还需进行调整的EVA队、要在改装后才可于太空出战的奥拿战士队及还未锁上格纳库的铁甲万能侠队、三一万能侠队、御将军、断空我及泰坦3便留在地上先作本队的掩护，并在处理掉地狱博士及魔鬼高达后才到宇宙会合本队。至于因为这次任务包括处理魔鬼高达，故多蒙及其GOD高达队亦留在地上。此外，这时布拉度亦询问主角的决定，即与本队上太空或先留在地上，而这亦是在这版后将会进入“地上篇”或“宇宙篇”的决定点，而选择“地上篇”的话主角及副主角亦会强制出战。

在进入这版前，玩者最好先以强化部件集中强化是次要出战的机体，由于不论是进入地上篇或宇宙篇，在过版后暂时不在的机体也会放下所有强化部件才走，故大可放心。此外，编者更强硬推介以高级推进器及米诺夫斯基粒子产生器强化EVA初号机。由于这战中如被敌人入侵发射基地便会GAME OVER，同时新亚加玛亦无法移动，此外如选“宇宙篇”的话在第7回合开始时亦会随着新亚加玛升空而强制过版。故一开战玩者便要先让会飞的初号机登上古拉加兰，同时随主力部队向上方的桥进发，因为在第2回合点骑士会于那里出现，而这版中黑骑士于被击落后是会HYPER化的，故一定要以强手对付，务求在两回合内将之消灭。至于另外两台EVA便可以哥拉奥带着及以GOD高达和两台的机体渡河向DC攻击，目的是不给任何一台敌机越过防线到达发射基地。至于在GOD高达方面，由于在第6回合（地上篇是第8回合）启动了狂战士MODE的NOBEL高达（可二回行动）会于右下出现，故选择“宇宙篇”的玩者便要在第5回合前让GOD高达回到基地右附近，并立刻出现说得对方，之后便可立刻把她干掉。至于如是“地上篇”的话，由于第7回合时亚加玛已升空，故“不能让敌机进入基地”这条件亦会立刻解除，因此便可不用令GOD高达回防，相反可全队继续作战，街NOBEL接近时才让GOD前往说得，之后亦是可立刻将之轰掉。至于在第4回合，战国魔神的毒牙三千部亦会于上方出现，不过由于他们只要任何一人被扣多过10000HP便会三人一起撤退，故实际上可以不用太着重他们。不过选择“地上篇”的话便要小心一点，那便是在第6回合他们会派出5台伪将军出战，因此在战阵上要小心被埋伏。最后，在这版中我军是有三台NPC的，不过由于他们根本没有战斗力，同时死了也不会对战事有任何影响，故大可不用理会他们的生死。



胜利条件：敌军全灭

失败条件：基地被敌军侵入 / 新亚加玛被击毁 / 我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	
古拉嘉兰	西娜	-	
新亚加玛（不能使用，第7TURN飞上宇宙）	布拉度	-	
哥拉奥	艾莉	-	
古拉嘉兰	西娜	-	
铁甲万能侠	甲儿	-	
GOD高达	多蒙	-	
★晓击霸（REAL系）	主角	-	★由所选玩的游戏模式决定
★古洛狂风（SUPER系）	主角	-	

我军自选10部机体

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
暗黑大将军	暗黑大将军	45	1	超合金Z
天剑绝刀	米基路	44	1	能源糟 / 能源糟S
狮王争霸	卓普文	43	1	维修装置 / 维修装置S
机械兽斯巴鲁坦K5	人工知能改	42	2	-
机械兽亚布多拉U6	人工知能改	42	3	-
机械兽积鲁巴M9	人工知能改	42	3	-
机械兽奥比努斯	人工知能改	42	1	-
机械恐龙·斯古	人工知能改	42	1	-
赖恩×1	人工知能改	42	2	-

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
加拉巴	黑骑士	44	1	2	B	生化感应器
加拉巴	拜士顿兵	42	2	2	B	-
本都舰	本都	44	1	4	C	-
加图鲁舰	加图鲁	44	1	4	C	-
祁纳古舰	祁纳古	44	1	4	C	-
伪将军	人工知能改	42	5	6	E	-
NOBEL高达B	亚莉比	44	1	宇宙篇6/地上篇8	D	-
HYPER格拉巴	黑骑士	44	1	加拉巴被击倒后	加拉巴被击倒的位置	-

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
积根	联邦军兵士	31	1	1	A	-
吉姆	联邦军兵士	31	1	1	A	-
尼姆	联邦军兵士	31	1	1	A	-

宇宙篇

第61话 逃亡之苏罗舰

当到达宇宙后，由于尚未收到戈荣中将的联络，所以隆巴纳亦未能决定之后的行动，于是各人决定暂时先采取观望，之后才决定攻击CD军还是保士达军。而趁着这难得的空档，隆巴纳先前往月面都市的科布兰市进行补给情报收集，同时亦好让各队员们轻松轻松。而在途中，亚宝突然感到一股强大意志力正在接近，不过他亦同时感到这意志力的来源者并没有敌存在。果然，亚宝的预感并没有失误，因为与此同时在土星轨道上，一艘不知明的母舰突然出现。原来这艘苏罗舰因机件发生故障而偶然进入了太阳系，而正当舰长卑斯及众人奇怪为何会进入太阳系时，一队追击而至的马库兰军队亦于后方出现，虽然由于形势不利及苏罗舰的故障并不能一下子完全修理。故卑斯便命葛士莫以伊迪安出战及以此拖延敌人，待苏罗舰修理好导航系统时便立刻逃走。

当战斗开始时，玩者会首先看到一段特殊事件，由于得悉伊迪安的能力是来自驾驶员的精神力，故领军的达林便先派出了一部加鲁巴撒古，以脑波坏炮向伊迪安及苏罗舰攻击。而就在葛士莫等人因而头痛大作时，伊迪安计突然发出了异样的光芒，并以伊迪安剑将加鲁巴撒古消灭。但攻击过后伊迪安计又再次回复正常。眼见伊迪作出反抗及战术失败，于是达林便立刻派出机体作总攻击。由于在第2回全时苏罗舰的导航系统便会修好，而这时玩者只要立刻把伊迪安登舰便可立刻过版，故某程度上这版根本没有难度，因为以伊迪安的HP之高根本不会被击落。不过，由于这版的目的其实是让玩者明白令伊迪安计上升的方法，故玩者亦不妨表演磨烂席。作战中，当伊迪安被攻击时，伊迪安计便会慢慢上升，而当上升至第三阶段时便可使用最强MAP兵器——攻击力9999、射程无限的伊迪安剑（不过当然还要计气力吧）。不过另一方面，当伊迪安将敌机击落时，伊这安计便会下降，故使用伊迪安可说是一定的技巧及难度的。

最后，在战斗结束后苏罗舰便会以摺叠航法到达月球附近。另一方面达林亦为完成夺取伊迪安这任务而从后赶上。至于隆巴纳亦到达了科布兰市补给。

胜利条件：伊迪安进入苏罗舰／敌军全灭

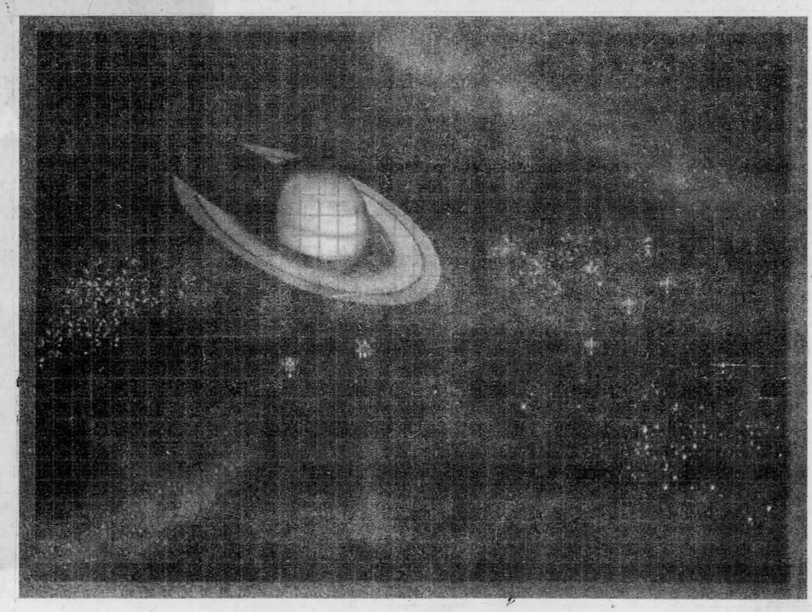
失败条件：伊迪安或苏罗舰被击毁

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
苏罗舰	卑斯	50
伊迪安	葛士莫	50

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
耕加・路布	纪治	45	1	–
嘉宝洛・赞	达林	45	1	–
刚图・巴奥	巴库兰兵	42	2	–
迪卡・巴奥	巴库兰兵	42	3	–



第62话 背叛的月面都市

胜利条件：敌军全灭		
失败条件：敌军到达科布兰市 / 苏罗舰被击毁		
我军出场机体		
机体名称	驾驶者	LV.
苏罗舰	卑斯	–
伊迪安	葛士莫	–
新亚加玛	布拉度	–
我军自选 10 部机体	–	–

敌军出场机体				
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
嘉宝洛·赞	达林	46	1	–
耕加·路布	纪治	45	1	–
刚图·巴奥	巴库兰兵	43	6	–
迪卡·巴奥	巴库兰兵	42	8	–

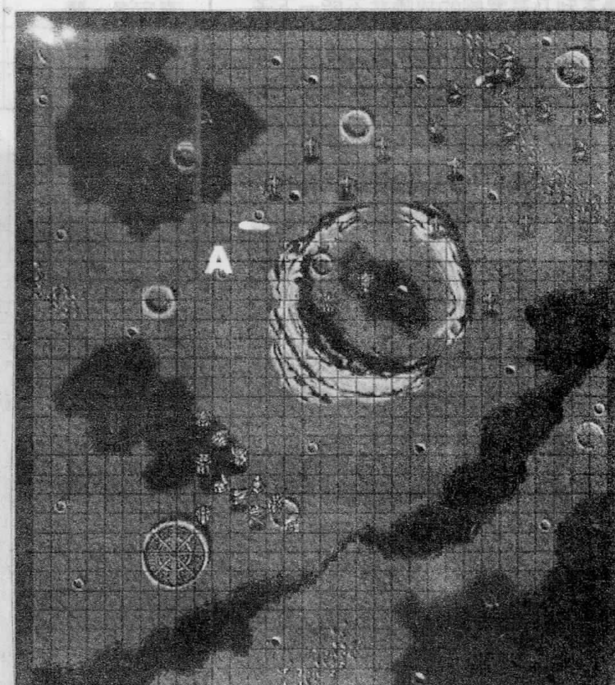
敌方援军资料						
机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现 TURN 数	位置	强化部件
洛耶·兹鲁	贾图	35	1	4	A	–
域鲁·域罗	基连	34	1	4	A	–
达拉辛	格利奥斯	34	1	4	A	–
魔爪	精英兵	33	2	4	A	–
R扎查	精英兵	32	2	4	A	–
龙飞	精英兵	32	2	4	A	–

到达科布兰市后，由于卡多鲁想亲自确认殖民卫星的情况，故在与布拉度交代后便离队，而其余三名W高达系列的队员亦先后离去。至于在亚拉巴姆电子工场的协助下，古华多罗亦百式转了全装甲百式改这部新机体。另一边厢，到达月球附近的苏罗舰竟无法与地球方面取得联络。后来他们竟发觉这是因为四周均散布着能扰乱电波通讯的米诺夫斯基粒子，为取得联络，于是他们便决定直接到月面一看，然而他们看到的景物均非常陌生……

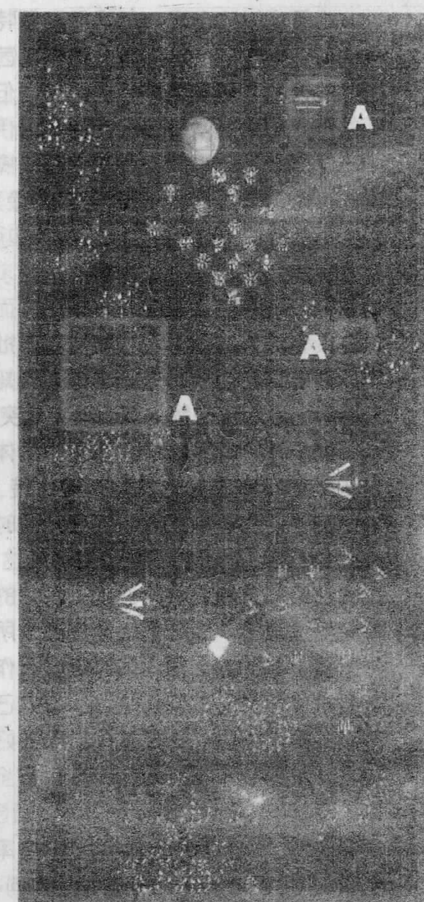
而在这时，巴库兰军又再次来袭。另一方面，探测到有大量不知名机体接近的隆巴纳为何护布兰布，故亦立刻前往，然而到达后他们竟看到一艘自称来自地球，但却从未见过的战舰及一台赤红色的巨大机械人。另一方面，在通讯中隆巴纳亦明折到谁是友谁是敌，加上亚宝认出伊迪安上的人正是之前他所感到的人，而亦更是全无敌意，故隆巴纳亦立刻出兵协助。

于这战中，虽然敌军的数量颇多，但其实当纪治的耕加·路布的HP低于5000时便会出现特殊事件的。由于纪治夺取伊迪安这任务屡次失败，故这时达林便决定放弃纪治及把他遗留在月面上，同时更全军撤退。至于在作战上，其实这事件在纪治被击落时也会发生的，不过基于金钱及经验值，故玩者当然是清剩纪纪治时才把他的HP扣至接近5000，之后再以强烈的一击将之一气击落吧。此外，在第4回合时，贾图便会带领一队DC军于左上出现。虽然这版中贾图已乘上了洛耶·兹鲁这与GP-03级数相等的机体，不过不论在LEVEL及本身数值上却全军也出奇的弱，故玩者亦不应平白放弃这大好机会。

完结战斗后，布拉等人得悉卑斯他们原来是移民宇宙的地球人，因为一次在苏罗星发现了苏罗舰和伊迪安后便一直被巴库兰星人追击。然而布拉度对他们所说的安德鲁美达殖民星的事从未有所闻。与此同时，卑斯亦想起好像曾听过隆巴纳的事，而在他的电脑资料中赫然发现隆巴纳是200年前联邦政府的第13独立部队！简单点来说即是苏罗舰一行人竟由200年后的未来时间滑行至现在！另一方面，当莎妮露差点被漂浮的钢材击中时，幸好被偷偷上舰的纪治及时救出。至于纪治亦恳求莎妮露带他回去及让他亲眼看看将自己屡次击败的伊迪安和伊迪之力。



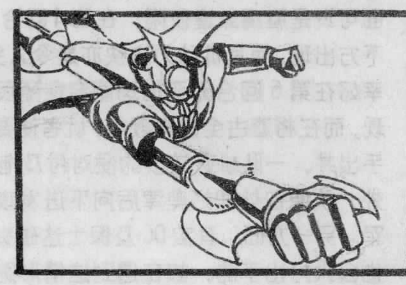
第63话 无限力伊迪传说



当隆巴纳向科布兰市市长报告战果及交待卑斯他们是来自未来的地球人时，正路地当然是被对方一笑置之。不过不论是真的是假，既然对方正到外星人的攻击，故基于隆巴纳队这正义之师的原则亦有理由不作出帮助的。另一方面，光子力研究所的弓教授这时却突然联络布拉度，原来在早乙女博士的协助下，他们本来是要将铁甲万能侠改造成帝皇万能侠之多年拍挡。于是弓便请布拉度作出决定。

在这里，玩者便要决定以后得到的会是帝皇万能侠还是作出强化的铁甲万能侠，至于在选择上，于上方的“”便是将铁甲万能侠改造成帝皇万能侠，至于下方的“”便是强化铁甲万能侠。至于当嘉美尤与科出外闲逛时竟遇上强化人基治，而科亦醒觉到自己也是强化人的一员，并希望能协助嘉美尤作战。另一方面，巴为兰军竟又再出现。

这次作战的难度可说是颇高的，因为敌军除是巴库兰的正规军外，在巴库兰军撤退后另一队更可怕的敌军又会紧接出现。至于在头段作战中，玩者应道先全军移到左面的陨石群中，以地形效果将敌人逐只击破。不过在列阵上便千万要让新亚加玛停在下方。至于当赫鲁露的多洛华·赞HP被扣过三分之一便会全军撤退。而在巴库兰军撤退后，泰坦斯军便会于上方，同时最头痛的结问便出现，另一方面，在敌阵中的露莎美亦可以嘉美尤说得，不过最大的问题便是在这战中科及露莎美如被击落便会真的死去，令玩者平白失去了这两名战力强横的机师。至于在其余敌人的方面，玩者首要处理的便是逸扎那三台赫巴比，对付这三台家伙最好便是以F-91这类强手一气并之击落，以免夜长梦多。



胜利条件：敌军全灭

失败条件：新加亚加玛被击毁

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
苏罗舰	卑斯	-
伊迪安	葛士莫	-
新亚加玛	布拉度	-
我军自选15部机体	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
多诺华·赞	赫鲁露	46	1	-
兹古·麦克	达米度	45	1	-
当古·麦克	巴库兰兵	44	6	-
刚图·巴奥	巴库兰兵	43	8	-

我方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
葛士尼	科	[illegible]	巴库兰军撤退后	新亚加玛帝

敌方援军次料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
亚历山大利亚	索曼勤	46	1	巴库兰军撤退后	A	-
赫巴比(MA)	逸扎	46	1	巴库兰军撤退后	A	-
贝铎	基治	46	1	巴库兰军撤退后	A	-
重高达MK II	露莎美	45	1	巴库兰军撤退后	A	-
贝铎	精英兵	45	3	巴库兰军撤退后	A	-
亚斯曼	精英兵	45	3	巴库兰军撤退后	A	-
葛士尼	精英兵	45	3	巴库兰军撤退后	A	-
拜亚兰	精英兵	46	6	巴库兰军撤退后	A	-

第64话 灯火变成火炎

由于纪治的出现，赫坦尼和罗特等便开始争论如何处理纪治这问题，虽然喜西再次重申了她的反对立场及要求将他处死，但最终大家都同意给纪治一个机会，让他成为伊迪安的其中一个驾驶员，以减轻葛工士莫在操纵伊迪安时的负荷，不过这并不代表各人已接受他，因为各人仍会继续监视他的行动。另一边厢，一赌诡计多多的比查和艾露等人竟突然请求布拉度让他们进行机动员战士的驾驶训练，而在雷达查看过没有敌人的踪影后，布拉度亦批准了由哥奥和捷度培他们一起进行训练。谁知正当训练开始时，由妮尔带领的保士达军竟突然出现！

由于开始时大堆不知所谓的机体在手，故在入版前玩者最好先给所有渣古装上推进器，以增加他们的逃跑能力。而在开战时由于队中共有GP-03、ZZ及由G防卫者与高达MKII合体成的超级高达能顶两咀，加上妮尔的奥津很快便会到达眼前，故一开始便先要令所有渣古逃往殖民卫星的右上方，同时唯一有作战能力的数台机体便在右前筑起防线，以自己的身体令敌军不再向推进，不过这段时间最好便是不作攻击，只以防御、回避来处理，就安全上甚至应以“闪避”来拖延奥津。而在第3回合，伊迪安便会出现，不过老实说，以他的命中率还是不惹奥津为妙，而伊迪的任务便是迳自向右下进发，以其强大的HP来堵塞右下敌机的推进。另一方面可说是屋漏兼逢夜雨，在第4回合DC又会在下方出现，而其机动力之快亦是令人头痛，不过幸好在第6回合新亚加玛便会在殖民卫星一出现，而在将渣古全数登舰后，玩者便要将所有强手出井，一队机数较少的便对付及拖延DC，另外一队便在处理好奥津后向下进发攻击保工达军。另一方面，其实DC及保士达碰头的话其实也会大打出手的，故在遇到这情形则不妨收收渔人之利。而在保士达军剩下不多时便可交由伊迪处理，其余机体则全力对付DC中的拉夫列西亚等机。

战斗结束后，原来比查他们并不是要进行什么训练，而是想把机动战士卖掉，当然这时布拉度亦向众人使出隆巴纳的名物“舰长之修正”吧。在一人奖一拳后，数只马骝亦当然被罚进入反省房中自我检讨。至于在巴库兰军方面，赫鲁露因然未能和母星取得联络，故达便替她引见了斯洛哥，而斯洛哥亦答应提供补给和食物。如此一来，巴库兰军即已与斯洛哥结成了盟约了。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
ZZ高达	捷度	–
GP03	哥奥	–
高达MK II	艾露	–
G-防卫者	比查	–
灵格斯	吕嘉	–
渣古改	基斯	–
渣古改	莫迪	–
旧渣古	依莱	–

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
莎捷·奥巴斯	基华扎	47	1	–
奥津	妮尔	46	1	–
阿修罗宫殿	希基拿	45	1	–
阿修罗宫殿	安度	45	1	–
宝爵	保士达亲卫队	43	6	–
古龙	保士达亲卫队	43	4	–
A-TOLL	保士达亲卫队	43	2	–

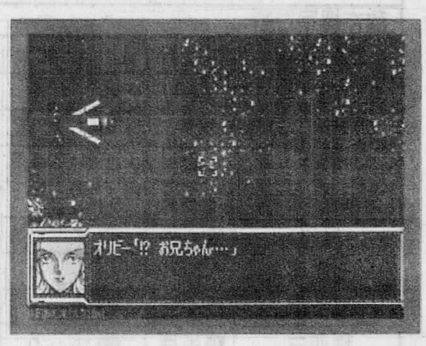
我方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
伊迪安	葛士莫	-	3	A
新亚加玛	布拉度	-	6	C
我军自选9部机体	-	-	6	C

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
莎比莉伯爵	马古比	46	1	4	B	–
拉夫列西亚	DC强化兵	44	1	4	B	–
宝琳·布罗	DC强化兵	43	2	4	B	–
爱美号	DC强化兵	43	2	4	B	–
域鲁·域罗	精英兵	43	1	4	B	–
加比拉·迪多拉	精英兵	43	6	4	B	–





第66话 出击.GUNBUSTER

胜利条件：敌军全灭	
失败条件：我军全灭	

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
富士皇后号	田代舰长	50

敌军出场机体

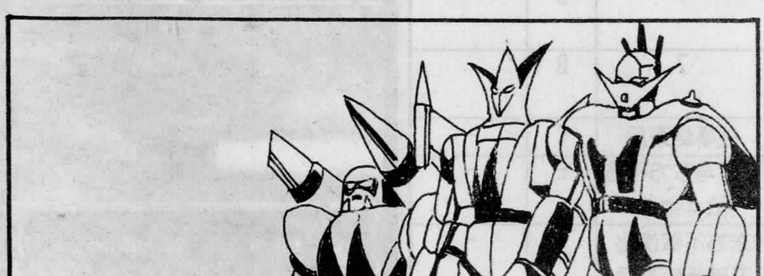
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
加多曼·赞	汉宁鲍	47	1	-
刚图·巴奥	巴库兰兵	45	8	-
基度·麦克	巴库兰兵	45	4	-
亚迪哥	巴库兰兵	45	4	-

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
GUNBUSTER	典子	50	富士皇后号HP扣到15000时	上皇后号旁即是C
苏罗舰	卑斯	-	巴库兰军撤退或全灭后/DC军出现后/GUNBUSTER EN扣到0时	B
我军自选15部机体	-	-	巴库兰军撤退或全灭后/DC军出现后/GUNBUSTER EN扣到0时	B

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
哈曼·哈曼	马士文	47	1	巴库兰军撤退或全灭后/8	A	-
安多拉	哥特	46	1	巴库兰军撤退或全灭后/8	A	-
渣古III	精英兵	45	2	巴库兰军撤退或全灭后/8	A	-
加煞C	精英兵	44	3	巴库兰军撤退或全灭后/8	A	-
红勇士J	精英兵	44	3	巴库兰军撤退或全灭后/8	A	-



于试航中的富士皇后号竟突然受到巴库兰军的围攻，虽然结果是弄得伤痕处处，不过幸好还是及时逃脱了。而在这时，GUNBUSTER的驾驶员之一的高谷典子亦正在舰内接受着教练的严格训练，而另一驾驶员绀野和美看见典子的训练实在太过严酷了，于是便请求教练让她一个人驾驶GUNBUSTER，然而教练以GUNBUSTER是要两个人驾驶才会发挥真实力而拒绝了。而在这时，副舰长突然又测到附近的空间有不正常的反应，于是田代舰长便唯有一面发出求救讯号，一面准备作战。

一开战先是一件小小的事件，虽然富士皇后号转眼间已将包围的敌机全数消灭，但汉宁鲍又再派出第二军，而且数量更多，且瞬即将富士皇后号包围，而这时玩者便可开始控制富士皇后号。不过，由于敌机实在太多，而以富士皇后号的命中率又低得太过分，因此玩者唯一可做的便是什么也不做。而当富士皇后号的HP扣至15000以下时，由典子及和美驾驶的GUNBUSTER便会出动。不过在正式开战时，编者首先要说明一点，那便是当汉宁鲍的HP扣低过1000时，巴库兰军便会全军撤退，而在巴库兰军撤退或第8回合时，DC军便出现。另外如GUNBUSTER及富士皇后号能击退巴库兰军、或清版、或在第8回合的DC出现后GUNBUSTER的EN用光时，隆巴纳队便会出现玩者的增援。不过，当隆巴纳出现后，富士皇后号及GUNBUSTER便会立撤退，将战斗交给隆巴纳，而田代舰长临走说亦承诺在不久的将来必定会再和各人见面。至于在作战上，敌阵中要注意的便只有巴士文驾驶的哈玛·哈曼，至于红勇士J及渣古川本来是颇可怕的机体，不过在飞翔炮及圆椎炮部队的支援下根本无法反击。

原来，富士皇后号其实是一艘由宇宙开发公团制造的星际航行舰，而支持这开发计划的其中一人便是万丈的破岚财团。之后，从戈荣中将口中，各人亦得悉甲儿他们已消灭了DC军的恶魔高达，并正前来宇宙和本队会合，另外杜鲁斯则在目前就任了联邦议会的议长一职。

地上篇

第61话 被解除的封印

胜利条件：敌军全灭

失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
古拉嘉兰	茜娜	-
我军自5部机体	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
飞行要塞	地狱博士	46	1	-
飞行要塞	飞头伯爵	44	1	-
飞行要塞	修罗男爵	44	1	-
机械恐龙·达尔	人工知能改	43	1	-
赖恩×1	人工知能改	43	1	-
战斗兽古拉多力奥斯	人工知能改	43	2	-
战斗兽奥比努斯	人工知能改	43	2	-
机械恐龙·斯古	人工知能改	43	2	-
机械兽积鲁巴 M9	人工知能改	42	1	-
赖恩×1	人工知能改	42	1	-
机械恐龙·沙恩 II	人工知能改	42	1	-
机械兽亚布多拉 U6	人工知能改	42	1	-
机械兽斯巴鲁坦 K5	人工知能改	42	1	-

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
真·三一万能侠	流龙骊	-	3	A
GOD高达	多蒙	-	MASTER高达出现后	D

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
机械恐龙·斯古	人工知能改	43	2	7	B	-
战斗兽古拉多力奥斯	人工知能改	43	1	7	B	-
战斗兽奥比努斯	人工知能改	43	1	7	B	-
机械兽积鲁巴 M9	人工知能改	42	3	7	B	-
机械兽亚布多拉 U6	人工知能改	42	1	7	B	-
机械兽斯巴鲁坦 K5	人工知能改	42	1	7	B	-
MASTER高达	东方不败	50	1	战事结束后	C	-
魔鬼高达	京二	50	1	多蒙与东方不败战斗中途	E	-
风云再起	风云再起	??	1	东方不败使出石破天惊拳后	F	-

因为收到有关早乙女研究所发生了事故的消息，所以流龙马等人便决定回到早乙女研究所看过究竟，另外还可顺道对新三一万侠的作出检查，所以他们便乘古拉嘉兰前往早乙女研究所。

当他们回到早乙研究所后，早乙女博士意说出这里并没有任何事故发生，但神集人似乎已发现了一些事端，于是他向博士提出希望使用那部新的三一万能侠的请求。原来三一万能侠受到了三一光线的照射后发生了异变，现在已变成了一部威力无穷的机体，但由于仍不知道这部机体是否安全，所以博士并没有把这件事说出来。也是因为这个原因，早乙女博士怎也不肯他们三人使用。

这时由地狱博士所率领的怪兽部队突然出现，于是众人便立即出击，不过新三一万能侠仍在进行检查中，所以在这次战事中并不能出动。而这次战斗的敌人，全是一些机械怪兽，它们除了拥有很高的HP外，攻击力也只是一般，只要花一点耐性，十分容易便可把它们消灭。

而在研究所方面，由于流龙马等人的苦苦哀求，最后早乙女博士也准许他们驾驶这部新机体出击。在第3回合时，这部真·三一万能侠便会出现，不过因机体仍在测试阶段，所以暂时还不可以变型。

在战事完结后，流龙马便进行真·三一万能侠的变型练习，当然是最后他们也能灵活动用这部新机体。

而这时东方不败在众人面前出现，多蒙便向他作出一对一的比试。在比试开始时，多蒙应先返回研究所，在这里与东方不败进行比试。在比试的过程中，京二所驾驶的魔鬼高达突然出现，并向多蒙攻击。由于东方不败不满京二的所为，便为多蒙挡了这记重击，而且还使出了他的绝技“石破天惊拳”，魔鬼高达受了伤便撤退了而东方不败也骑着风云再起离去，而多蒙也因此而学会了这绝技。



第62话 决战，第2新东京市

在NERV的总部内，亦因有事故发生，所以3部EVA便返回第2新东京的总部。当回到总部后，NERV便可得到3种不同的改造，得到了这些改造后，EVA的战斗力便可大大提高，不过3种改造并不可以同时在1部机体中进行。在3部的EVA提升LEVEL而设的，因这里除了暗黑大将军和旦丁要比较注意外，其他机械兽也可轻易对付。在战事开始时，EVA初号机会走到接近敌军的地方，而EVA零和贰号机则守在总部前。

首先EVA初号机应站在大厦间，利用这有利的位置和敌军的作出攻击。不过因敌军有多只会飞的机械兽，而EVA初号机的对空弹药十分有限，所以绫波丽和明日香也应力赶来协助。她们可切断EVA的电缆，走到版图中的供电大厦中再次接上电缆，但必须在3回合中接上，否则EVA便会消失，利用这方法，她们便可走到真嗣那里。

由于暗黑大将军和旦丁有打破AT FIELD的能力，所以在它们攻击时，应使用防御来抵抗这攻击。在进攻时可配合精神点来作出攻击，这样便能更有效地将它们打倒。而快可打倒暗黑大将军的时候，第5使便会出现，而它更会向暗黑大将军发出一记重击，暗黑大将军也因此被消灭，而战事也在这时完结。

回到光子力研究所的甲儿，正为增强的甲万能侠的能力的事而烦恼，最后终于得出了两个可行的方法。第一种方法是重新制造1部新机体，第二种方法是将铁甲万能侠进化强化，如何选择则需由玩者决定(不过各玩者最好还是选择重新制造1部新的机体，因这样可得到1部破坏力强大的帝皇万能侠)。

虽然暗黑大将军虽被第5使消灭了，但危机并没有因此而消失，因EVA使用一般的攻击方法来对付第5使徒是完全没有胜望的，于是先返回总部商议对策。

为了对付第5使徒，NERV终于也想出利用改造阳电子炮来中和第5使徒的AT FIELD，于是便开始为这次攻击的能源而准备，最后决定用哥安娜作为能源供应站。

这次的战斗，其实可说是一个非常大的EVENT，因只要经过数个回合后，各位便可轻松地过版，不过各位也需符合必须的条件。当第5使徒向EVA初号机和哥安娜作出攻击时，EVA零号机便会作为盾牌保护他们，待改造阳电子炮充电完成后便向第5使徒攻击。因此以上机体绝对不能在发射改造阳电子炮前被击毁。

首先每回合也要为EVA零号机使用“闪避”这种精神指令，因第5使徒的攻击绝对有一击必杀的威力，而在战事中，哥娜安和EVA初号机是不能移动的，所以必须利用EVA零号机引第5使徒向它攻击。到了第4回合时，改造阳电子炮充电完毕后便会向第5使徒发射，但结果并未能命中目标，而EVA零号机便作为盾牌挡了第5使徒的攻击，而这时改造阳电子炮也再次充电完毕，这次终能命中第5使徒，第5使徒也因此被消灭了。

进入隐路线的方法

在这“决战·第2新东京市”中，在一般的情况下，各位只可玩到以上的故事，但如果玩者能符合一些特定的条件，便可以进入一个隐藏的故事，完成这隐藏的故事后，游戏便会结束(BAD ENDING)。

但要进入这隐藏的版面，条件却非常苛刻，首先大家必须使用上集F爆机时的SAVE来开始游戏，跟着要放弃希罗、卡多鲁、多洛、迪奥和五飞这五位人物，之后59话“给异质之物的挽歌”要选择真嗣出击，还有是在61话“被解除的封印”之前，EVA初号机要两集合共有5次以上的暴走，最后是真嗣的同步率必须比绫波丽高，否则改造阳电子炮便会改由绫波丽操作，这样绫波丽的自爆便不会发生。

胜利条件：打倒暗黑大将军/敌军全灭

失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
EVA零号机	绫波丽	-
EVA初号机	碇真嗣	-
EVA贰号机	明日香	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
暗黑大将军	暗黑大将军	46	1	-
战斗兽旦丁	旦丁	44	1	-
战斗兽古拉多力奥斯	人工知能改	44	1	-
战斗兽奥比努斯	人工知能改	44	1	-
战斗兽格鲁	人工知能改	44	2	-
机械兽斯巴鲁坦K5	人工知能改	43	1	-
机械兽亚布多拉U6	人工知能改	43	2	-
机械兽积鲁巴M9	人工知能改	43	2	-
赖恩×1	人工知能改	43	3	-

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
第5使徒	第5使徒	??	2	暗黑大将军快要被击倒时	A	-

胜利条件：打倒第5使徒

失败条件：发射“改造阳电子炮”的驾驶员被击倒/我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
哥拉奥	艾莉	-
EVA零号机	绫波丽	-
EVA初号机	碇夫嗣	-
EVA贰号机	明日香	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
第5使徒	第5使徒	60	1	-

第63话 我就是我生存的理由

如各玩者能做到上话中所提及的条件，便可来到这隐藏的话数。当NERV总部众人以为解决了第5使徒可松一口气的时候，新的冲击又再降临，第14使徒就在这时候出现，于是真嗣、明日香和绫波丽便再次出动。而绫波丽原来并不有因上的自爆而死去，她奇迹地生存下来，这点连真嗣也感到奇怪。

由于上次的爆炸十分巨大，所以地上留下了一个很大的痕迹，而所有建筑物也被摧毁了，不过这时最重要的还是对付第14使徒，于是3部EVA便向第14使徒的方向前进。而这时监察军的部队会在海边出现，而且他们的实力也十分强横，幸好的是他们并不会主动向3部EVA攻击，所以这时大可专心对付第14使徒。

到了第2回合，甲儿便会赶到，但由于他一人之力并不足以打倒这批监察军，所以还是赶去协助3部EVA消灭第14使徒要紧。在第4回合，我方的大军便会在这时到来，这亦是向监察军反击的时候，不过由于西布和仙迪的机体也装备了MAP炮，所以我军也应分散排列，避免受到MAP炮攻击时令我军伤亡惨重。另外只要把西布或仙迪其中一人打倒，余下的一人便会带同部队先行撤退，因此我军可集中向实力比较低一点的仙迪攻击。

胜利条件：敌军全灭

失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
EVA零号机	绫波丽	–
EVA初号机	碇真嗣	–
EVA贰号机	明日香	–

敌军出场机体

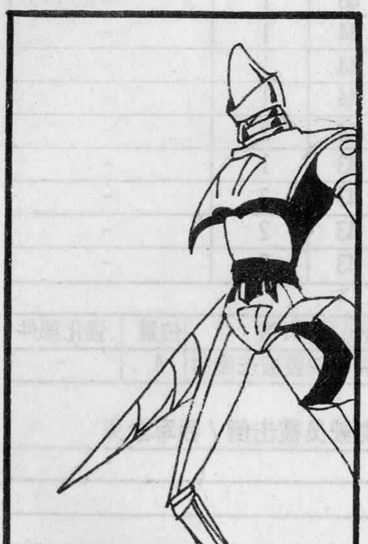
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
第14使徒	第14使徒	47	1	–

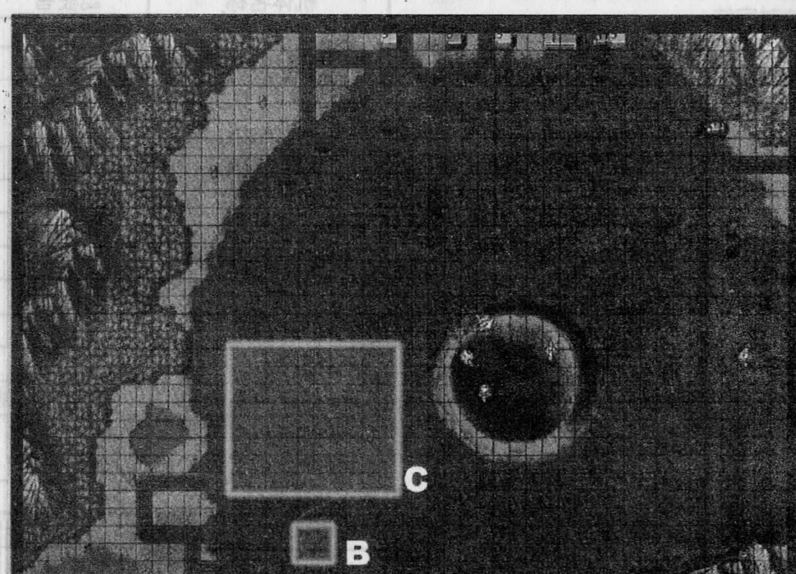
我方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
铁甲万能侠	甲儿	–	2	B
古拉加兰	茜娜	–	4	C
我军自选10部机体	–		4	C

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
奥古巴尼	西布	45	1	1	A	–
贝度妮花	仙迪	45	1	1	A	–
历斯多古拉逊	监察亲卫队	43	4	1	A	–
古兰顿·龙	监察亲卫队	43	1	1	A	–
古兰顿·龙	监察亲卫队	43	2	1	A	–





第64话 未完的使者

这时NERV总部内的各人开始议论纷纷，因EVA三号机已运到这里，而控制EVA三号机的适格者，名字叫渚薰，但最特别的是他与绫波丽也是一个“没身份”的人。而另一方面，加持也在这时解释何谓“人类补完计划”，原来它的目的是要令到“ADAM”复活。

在这一战中，我军会被4只使徒从上下左右的方向包围。由于第3和第4使徒都不能对空攻击，所以只要派出一些会飞的机体，便可轻松地把它们消灭，但因它们的AT FILED能挡去攻击力4000以下的一切攻击，所以在攻击时除了要使用最强的武器外，可能还要加上增加攻击力的精神能力才可令它们受到伤害。而第5和第14使徒，因可对空攻击，所以我军攻击时，便要用上闪避的精神能力来避免损伤。

在第3回合时，NERV总部会派出EVA三号机前来助阵，但出场后的薰在这时却说出自己是第17使徒，而且还会对我军进行攻击。不过现在应做的还是先把余下的使徒消灭，而薰则留待最后才把他了结。

经过一轮激战后，薰和所有使徒也被消灭，BAD ENDING的故事也全部完成了，欣赏完薰死前的一幕后，游戏也在此时完结。



胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

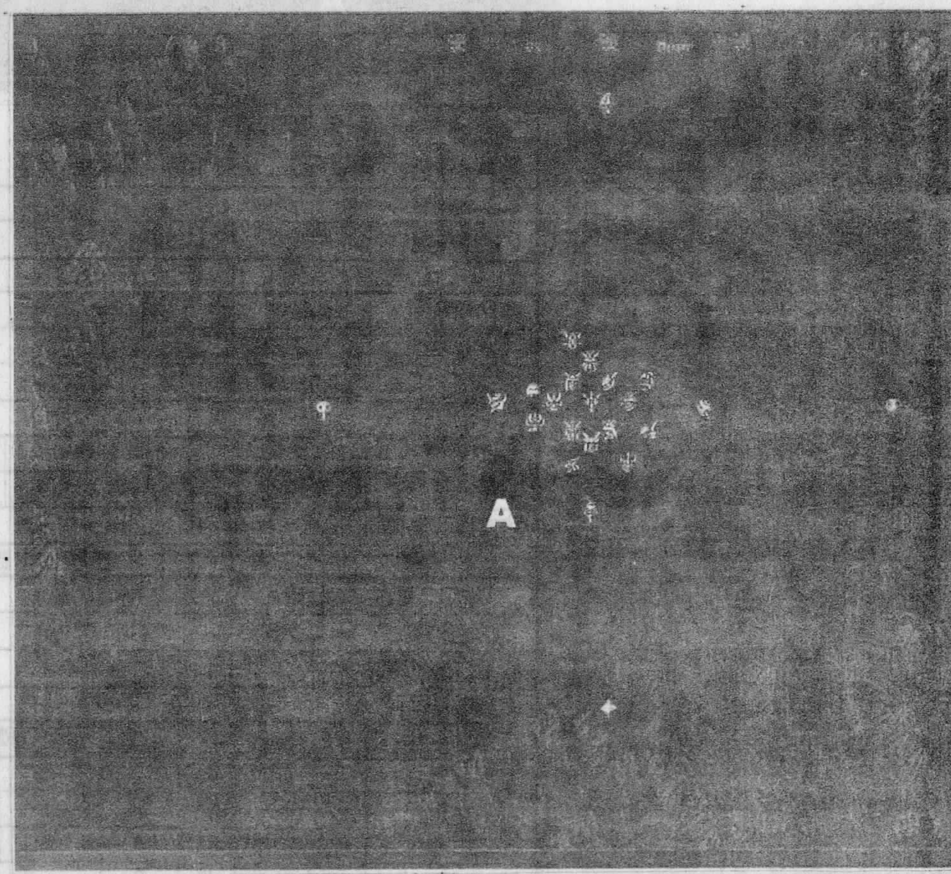
机体名称	驾驶者	LV.
EVA零号机	绫波丽	-
EVA初号机	碇真嗣	-
EVA贰号机	明日香	-
1舰/加15机	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
第3使徒	第3使徒	45	1	-
第4使徒	第4使徒	45	1	-
第5使徒	第5使徒	45	1	-
第14使徒	第14使徒	45	1	-

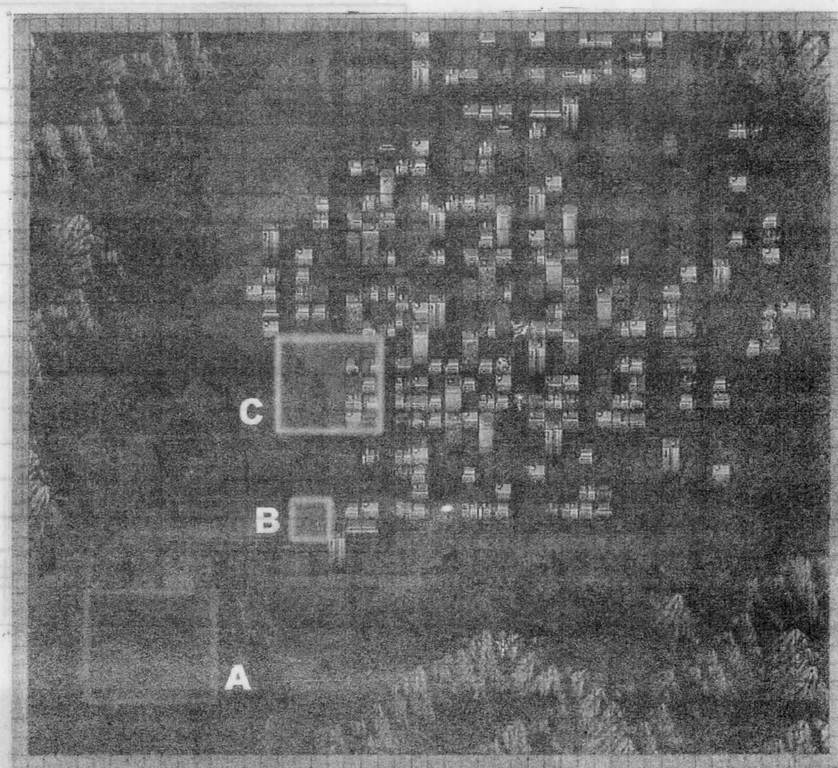
敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
EVA三号机	薰	50	1	3	A	-



第63话 编织命运之人们

如果各位在上话中，选择了为甲儿制造新机体的话，在这话中便会得知这部新机体已制造完成，它的名字被称为帝皇万能侠，而它能够成功制造出来，则全赖早乙女博士的从中协助，他将三一光线动用在帝皇万能侠上，令它得到了非比寻常的威力。而NERV总部内，碇司令似乎正与敌方的黄进行着一些奇怪的事，不过这时在第2新东京市正出现第14使徒的踪影，所以暂时还是先对付第14使徒要紧，于是3部EVA便再次出动。



在战事开始时，第14使徒会在版图左方的位置出现，而监察军亦会在第1回合的后段出现，这样对3部EVA千万了极大的威胁，幸好到了第2回合，甲儿便会及时赶来帮忙。不过由于敌方始终是人强马壮，所以这时最好不张急于抢攻，以稳守的战术来面对敌军，等待我军的援兵在第4回合出现，而这时亦是我军真正反击的时刻。

首先第14使徒这方面，可交由3部EVA和数部攻击力高强的机体去应付，只要灵活运用精神点，不消一会便可把它击倒，而监察军，则可交由甲儿其他的援军付责。另外当监察军的大将西布或仙迪受到了一定的伤害后，他们便会先行撤退。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
哥拉奥	艾莉	-
EVA零号机	绫波丽	-
EVA初号机	碇真嗣	-
EVA贰号机	明日香	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
第14使徒	第14徒	47	1	-

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
铁甲万能侠	甲儿	-	2	B
古拉嘉兰	芎娜	-	4	C
我军自选10部机体	-	-	4	C

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
奥古巴尼	西布	45	1	1	A	-
贝度妮花	仙晕	45	1	1	A	-
历斯多古拉逊	监察亲卫队	43	4	1	A	-
古兰顿·龙	监察突击	43	2	1	A	-
古兰顿·龙	监察亲卫队	43	1	1	A	-

第64话 被称为恶魔的高达

来到了这刻，似乎隆巴纳队已成为众矢之的，各方各面的敌人也针对着隆巴纳队而来。

而这时万丈收到了碇司令的通讯，告知魔鬼高达在香港的大屿山出现，而大屿山正是黄的所在地，于是隆巴纳队便往香港进发，调查这件事件。

在这战开始时，米基洛、卓普文和亚莉比会在岛的西面出现，到了第2回合后，地狱博士所率领的机械兽部队也会加入战阵，虽然这些都是一些机械怪兽，但由于敌军的数量十分多，所以也不能掉以轻心。而本都等人的3艘战舰则会在第3回合出现，这样令战况更为混乱，幸好本都3人并不会主动向我军攻击，此外当其中1艘被击毁后，其余两艘战舰便会撤退。而亚莉比因思想错乱，所以会对我军作出攻击，就算多蒙也不能令她回复过来，所以只有狠心地把她打倒，而打倒她后，亚莉比便会改乘笑傲江湖，这样我军只好再次把她打倒。

在第4回合时，京二所驾驶的魔鬼高达便会出现，但魔鬼高达的命中率并不是太高，只要小心行事，相信绝对没有什么问题，而魔鬼高达被消灭后，东方不败的MASTER高达便会以骑乘的形态出现，如在这话中没有派出多蒙或者多蒙在早前已被击倒，多蒙也会这时在母舰出动，而且在出击时他已是明镜止水的状态。这时可派多蒙与东方不败对决，而战斗前可用精神点令多蒙的气力去到150，因这样便可使出最高的奥义石破天惊拳。当MASTER高达的骑乘形态被击倒后，东方不败便会用MASTER高达的基本形态再度战斗，再次打败他后，战事便会在这时结束。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

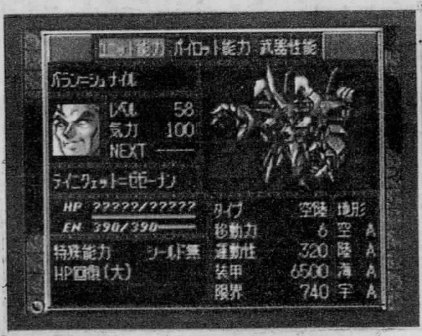
机体名称	驾驶者	LV.
GOD高达	多蒙	-
1舰/加12机	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
天剑绝刀	米基洛	46	1	-
狮王争霸	卓普文	46	1	-
NOBEL高达B	亚莉比	45	1	-

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
飞行要塞古路	地狱博士	47	1	2	A	-
飞行要塞古路	修罗男爵	46	1	2	A	-
光波兽比古度龙	人工知能改	44	1	2	A	
机械恐成·斯古	人工知能改	43	2	2	A	
机械积鲁巴M9	人工知能改	43	1	1	A	
战斗兽古拉多力奥斯	人工敌能改	43	2	2	A	
战斗兽奥比努斯	人工知能改	43	1	2	A	
赖恩×1	人工知能改	43	1	2	A	
赖恩×1	人工知能改	42	1	2	A	
机械兽积鲁巴	人工知能改	42	1	2	A	
机械恐龙·沙恩II	人工知能改	42	1	2	B	
本都舰	本都	46	1	3	B	
加图鲁舰	加图鲁	46	1	3	B	
祁纳古舰	祁纳古	46	1	3	B	
笑傲江湖	亚莉比	45	1	贵族高达b被击倒后	贵族高达b被击倒的位置	
哥特尼洛斯	人攻知能改	44	1	5	D	
魔鬼高达	京二	44	1	5	E	
战斗兽古拉多力奥斯	人工知能改	44	1	5	E	
战斗兽奥比努斯	人工知能改	43	1	5	E	
机械恐龙·斯古	人工知能改	43	1	5	E	
MASTER高达(骑乘)	东方不败	48	1	魔鬼高达被击倒后	F	





第65话 瞬间通宇宙

到了现在，留守在地球的部队决定飞往太空，和正在宇宙奋战中的隆巴纳队会合，于是便赶往发射基地，准备升空的事宜，但这时那个不知是否打不死的暗黑大将军带同一群机械兽再度出现，这样地上部队为了能安全升空，所以便派出了机体迎击。

在这战中除了要清场外，还要保护发射基地，防止敌军入侵基地，因此安全的做法是将我军排列在基地上，利用这里的效果，等待敌军攻来，然后将它们逐一击破。而敌军中有1只颇为辣手的敌人基鲁杰鲁根，完本它的HP和攻击力已不低，在它被击倒后，它更会变成机械基鲁杰鲁根，能力也会因此增加，所以要比较留意。而当敌军的机体数目少于5部时，黄所驾驶的笑傲江湖便会出现，集合众人之力最终也能把他打倒，但他竟然在被打倒后复活起来，幸得这时东方不败的爱驹风云再起出现，多蒙便骑在风云再起上，对黄作出了致命的一击，这次黄真的被击倒了。在清场后地上部队终于成功飞往宇宙和隆巴纳队会合。



胜利条件：敌军全灭
失败条件：基地被敌军侵入／我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰／加12机	–	–

敌军出场机体

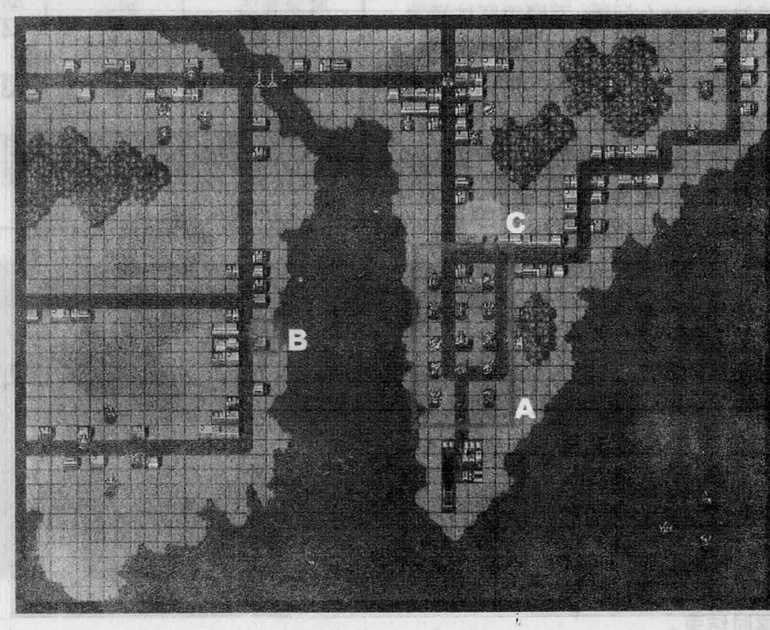
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
暗黑大将军	暗黑大将军	46	1	
基鲁杰鲁根	人工知能改	44	1	–
光波兽比古度龙	人工知能改	44	1	–
战斗兽古拉多力奥斯	人工知能改	44	2	–
战斗兽奥比努斯	人工知能改	44	3	–
战斗兽格鲁	人工知能改	44	2	–
机械恐龙·达尔	人工知能改	44	2	–
机械恐龙·斯古	人工知能改	43	4	–
机械恐龙·沙恩 II	人工知能改	43	1	–
机械兽积鲁巴 M9	人工知能改	43	1	–
赖恩×	人工知能改	43	1	–

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现 TURN 数	位置	强化部件
战斗兽古拉多力奥斯	人工知能改	44	1	3	A	–
战斗兽奥比努斯	人工知能改	44	2	3	A	–
机械恐龙·斯古	人工知能改	43	1	3	A	–
机械枯鲁杰鲁根	人工知能改	44	1	基鲁杰鲁根被击倒后	基鲁杰鲁根被击倒的位置	
笑傲江湖	黄	45	1	敌机少于5部	B	–

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现 TURN 数	位置	强化部件
风云再起	风云再起	??	1	笑傲江湖复活后	C	–



共同剧情

第66话 清算了过去，接着……

整队隆巴纳终也于宇宙会合了，而各成员也正讨论着有关伊迪的事，因为卑斯他们由200年前的未来通过意外发生的时间滑行来到现在就简单有如科幻小说的剧情一样。不过从赤木博士所说，这似乎并不是不可能的事。因为就理论上这可与富士皇后号的缩退炉有点相同，而缩退炉便是一能供应足够能源与富士皇后号作超越光速航行，并将空间摺叠及于时间(第四空间)的狭逢前进的能源装置。而卑斯他便则自称是利用"伊迪"之力而来到这里，而假设伊迪是一强大的能源的话，那么能够返回过去也绝有可能。不过，伊迪究竟又是什么呢？至于这点其实就算是卑斯他们自己也不知道。而就在这时，隆巴纳竟与一大队保士达军自遇，而且领兵的更是其统帅保士达！

既然要面对保士达，那么这版亦理所当然以强手出击吧。虽然作战至今玩者与保士达军已不知相遇了多少次，不过这版的考验却是前所未有之高，因为保士达虽然是亦是驾驶着奥津，但问题却是这台与妮尔的一台可说是天与地，因为这台可是保士达专用的原型奥津！其能量炮除攻击力强横外更有8格射程之多，加上其各方面性能及数值也在妮尔的奥津三倍之上，而且更有HP回复，故玩者如要击倒她可说要用上整队机队及要于1回合内胜利。不过另一方面，由于这版敌军只要总机数少于15台便会全军撤退，故某程度如玩者不想搏老命的话便可只对一般敌机及其他有头有面的将领埋手。此外，于第4回合桀布尼小队便会出现作增援，虽然数量上并不算多，但由于桀布尼的和罗宫殿拥有MAP兵器，而赫查的古龙亦有可行完打三格的强力武器放电，故当这增援出现时玩者亦要先尽快处理桀布纪及赫查。

胜利条件：敌军全灭

失败条件：我军全灭

我军出场机体

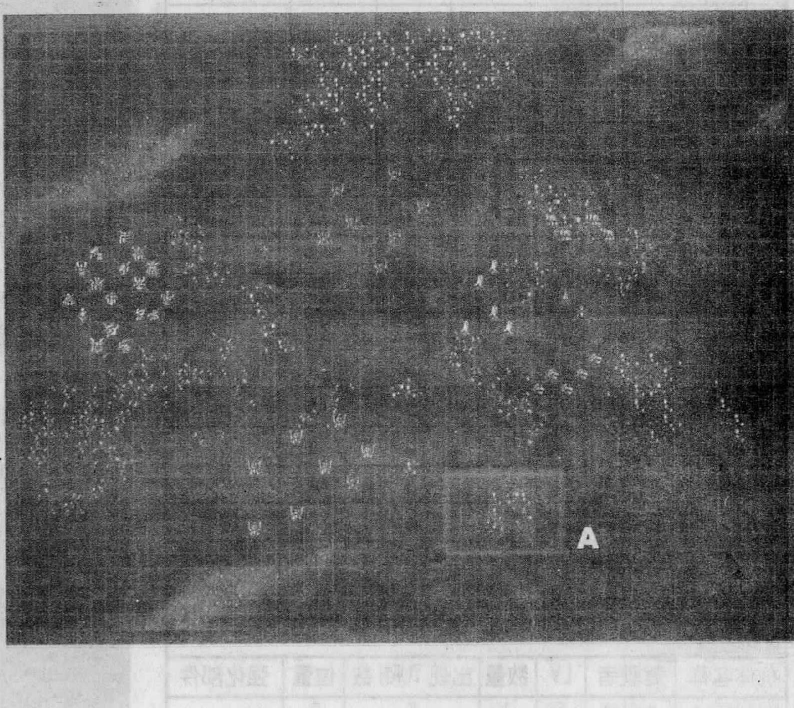
机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加16机	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
奥津	保士达	51	1	-
佳琳姆	宝兰	50	1	-
古龙	华沙	48	1	-
古龙	扎尔	48	1	-
历斯度尼	监察突击兵	46	5	-
加利捷特	监察突击后	46	4	-
A．TOLL	保士达亲卫队	46	5	-
宝爵	保士达亲卫队	45	7	-
古龙	保士达亲卫队	45	6	-

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
阿修罗宫殿	杰布尼	48	1	4	A	-
古龙	赫查	47	1	4	A	-
卡鲁巴尼宫殿	保士达亲卫队	45	5	4	A	-



第 67 话 悲伤的卡多鲁

根据杰尼艾姆的情报，原来DC方面亦再开始活动。而在这情势下，为有足够的战斗力面对这场硬将，故隆巴纳亦出发前往拉亚莱斯作补给。而在同一时间，于施玛带领的DC前线部队面前竟突然出现了一部高达型机体，至于在这机体中的赫然竟是卡多鲁。原来之前施玛竟将卡多鲁的故乡殖民卫星毁灭了，而就在这时，卡多鲁所使用的机体竟只消一击便把部队连一个殖民卫星打成破片！另一边厢，监察军的统帅西撒兰亦再有所行动，至于他的第一个目标便是隆巴纳。

于开战时，玩者可看到敌阵的机数绝对比正常少，虽然一般的情况下也会立刻全力向下推进，但其实这可是一个陷阱来的，因为在第3回合敌方由保士达军组成的增援部队便会出现。故如果一开始便全力向下移的话便会在第3回合惨被敌人重重包围，而且更会被阿修罗宫殿“们”的MAP兵器玩大串烧。因此，在开战后后玩者应以一个好的队形慢慢向下推进，并在殖民卫星的水平线位筑起防线。当敌增援出现后，玩者首要处理的便是阿修罗宫殿，之后便是奥津。至于在监察军方面，由于仙迪或洛布任何一人只要HP被扣超过10000点便会与所有监察军撤退，故玩者应集中攻击自动送上门的仙迪，另外西布如被扣超过20000亦会自行撤退。此外在保士达军方面亦有一点要注意，那便是玩者要先以达巴向基华扎攻击，但暂时不要击沉它，故达巴再一次攻击后便可继续攻势，不过基华扎HP被扣过20000亦会撤退的。最后，在第5回合卡多鲁便会驾着飞翼高达ZERO出现，同时一炮便把殖民卫星消灭。由于这段是无法进行说得，故玩者一定要在一步内将之击落。至于在过版后所有机体便可作十阶段强化，另亦会转乘新舰拉·格林，此外亦可得到新机体量产型高达。而在量产型高达方面，玩者便要先决定装上飞翔炮或是叠球炮。最后，在这版后玩者便要选择攻打保士达军或DC军，从而决定进入“保士达篇”或“DC篇”。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加16机	-	-

敌军出场机体

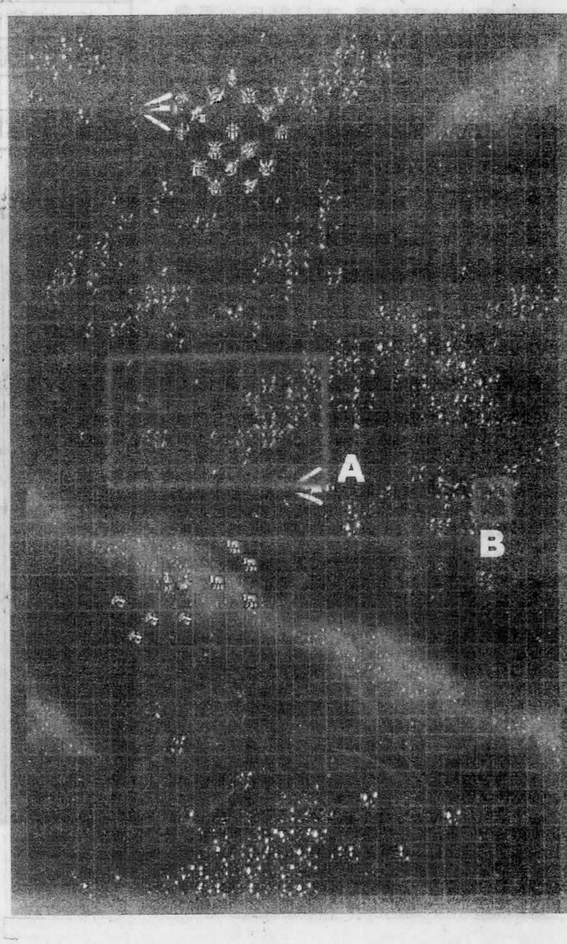
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
积顿岚	洛布	50	1	-
西拉尼奥	监察亲卫队	46	1	-
历斯度尼	监察亲卫队	46	4	-
加利捷特	监察亲卫队	46	4	-

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现 TURN 数	位置	强化部件
莎捷·奥巴斯	基华扎	50	3	3	A	-
奥古巴尼	西布	49	1	3	A	-
贝度妮花	仙迪	49	1	3	A	-
奥津	妮尔	49	1	3	A	-
亚修罗宫殿	杰布尼	48	1	3	A	-
亚修罗宫殿	安度	47	1	3	A	-
亚修罗宫殿	尼吉力	47	1	3	A	-
亚修罗宫殿	希基拿	47	1	3	A	-
历斯度尼	监察突击兵	46	3	3	A	-
加利捷特	监察突击兵	46	3	3	A	-

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现 TURN 数	位置	强化部件
飞翼高达	卡多鲁	50	1	5	B	-



DC篇

第68话 错综复杂的思想

由于战斗已进入白热化阶段，而在之前一战后隆巴纳队亦明白到要保卫这宇宙的和平便一定要将罪魁祸首DC消灭，因为在DC消灭后，不论是保士达军或是监察军也因无法再作补给而被迫放弃，此外在消除了DC后地球圈亦可团结起来，相信对方亦会知难而退。而隆巴纳亦随即向DC的要塞亚古捷斯进发。然而就在途中，隆巴纳竟发现DC的部队竟正在一殖民卫星装置G3毒气！

基本上这场战斗可说是颇简单的，因为玩者的首要任务便是在限制步数内将殖民卫星上那一台渣古改消灭。不过话虽如此，玩者亦不应无视中途遇上的机体吧。于开战时，玩者应先以数台机动力及破坏力高的机体先作制压及将拥有MAP兵器的域鲁及宝琳消灭，之后便由一台机体看守着台渣古改。同时其余机体便向敌军作扫荡战，当差不多到限制步数时便处决小渣古。至于在基连的域鲁被击落后，巴库兰军的部队便会在下方出现。而在这时玩者首先便要将嘉宝洛·赞击沉，因为这样便会令一特殊事件出现。这时，于右下角便会突然有一队巴库兰军出现，不过这时伊迪安便会自动出现，并且用3段的伊迪力量射出伊迪安枪，将所有的增援机消灭。之后，玩者只要继续将敌机消灭便可过版。

胜利条件：6回合内将殖民星上的敌机击倒
失败条件：6回合内不能将任务完成／母舰被击毁

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰／加16机	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
域鲁·域罗	基连	48	1	-
宝琳·布罗	DC强化兵	46	2	-
爱美号	DC强化兵	46	1	-
崭新号	精英兵	46	1	-
魔爪	精英兵	46	3	-
京宝梵	精英兵	46	2	-
大魔II	精英兵	46	1	-
渣古改	精英兵	46	1	-
莎比利伯爵	精英兵	46	1	-

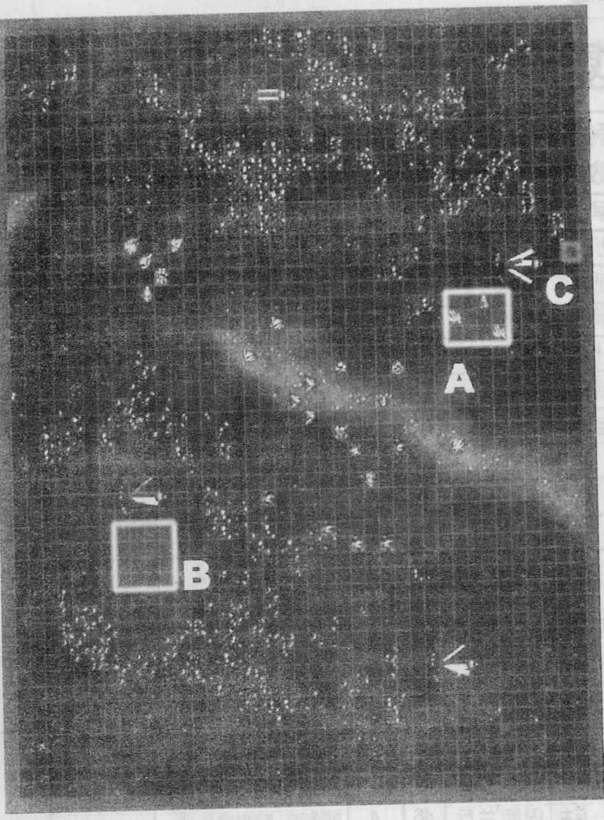
敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
嘉宝洛·赞	巴库兰兵	47	1	将任务完成／基连被打倒	A	-
嘉路博·兹古	巴库兰兵	46	4	将任务完成／基连被打倒	A	-
刚奥·巴奥	巴库兰兵	46	3	将任务完成／基连被打倒	A	-
亚迪哥	巴库兰兵	46	3	将任务完成／基连被打倒	A	-

第69话 理想与现实

基于作战接二连三的失败，贾图开始觉得有些奇怪，同时他亦怀疑是有奸细故意将消息放出，但究竟谁是奸细呢？另一方面，隆巴纳亦突然收到杰尼艾姆的危急通讯，原来太阳帝国正被大批DC军包围，由于太阳帝国基本上是没有武装的，而唯一的武器便是奈依以骑士身份留在该处的白色多拉斯，故面对DC军的太阳帝国根本可说毫无反击之力，因此隆巴纳队便前往相助。不过由于两者现在的距离较远，故布拉度便先派出高机动性的的机体作小队先出动，本队则随后赶上。

至于在机种方面，先行的小队分别是密达斯、翼霸、亚路国加MKII、西巴士达、ZZ、Z、GP－03、灵格斯及主角机，但开战时只能出机5台。由于开战时奈依的三台多拉斯是作为我方的NPC的，而且位置更是小队在极左，NPC在极右，因此一开战玩者便要全军全力向左移，尽快与NPC会合及以殖民卫星作掩护。而在第3回合时，我便会有增援出现，虽然这时可出机5台，不过由于机种仍是之前的选择，加上在推进途中亦会差不多将敌阵的强手如爱美号及各有头有面人仕打得七零八落，故这时的增援某程度可说只是出来执难。不过话虽如此，一般来说当到达后段战斗时，敌方便会剩下最硬的一台多洛斯，故我方援军亦应选择攻击力较强的。至于在清版或第3回合时（取决于真实系或超级系），一台从未见过的高达型机体便会以黄色NPC身份出现。原来这人便是除下了面具、回复了真正身份——太阳帝国皇子美利安多·卑斯赖多的撒古斯！而且他所驾驶的便是集W高达队所有机体优点于一身的恶魔高达！虽然故事中美利安多自称已经明白一切及知道自己应该做的事，不过在游戏中恶魔高达却是一部见人就杀的物体，故此玩者千万不要惹他。



胜利条件：敌军全灭 失败条件：我军全灭		
我军出场机体		
机体名称	驾驶者	LV.
我军自选5部机体	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
多洛斯	姬莉亚	51	1	-
R扎查	马·古比	50	1	-
达拉辛	佳亚	50	1	-
达拉辛	柯迪加	49	1	-
达拉辛	马殊	49	1	-
宝琳·布罗	谢利亚	48	1	-
宝琳·布罗	DC强化兵	47	4	-
爱美号	DC强化兵	47	1	-
崭新号	精英兵	47	1	-
莎比利伯爵	精英兵	47	1	-
魔爪	精英兵	47	1	-
京宝梵	精英兵	47	2	-
大魔II	精英兵	47	2	-
渣古兵	精英兵	46	1	-

我方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
我军自选5部机体	-	-	3	B

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
恶魔高达	美利安多	55	3	C	-	

NPC 资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
多拉斯	奈依	46	1	1	A	-
多拉斯(飞利型)	联邦军士兵	32	2	1	A	-

第70话 光·断剑

既然以常规武力太阳帝国被隆巴纳所阻截，于是在统一宇宙，以建立一个优等民族的取向下，DC军总帅基利·萨比便决定以最终手段令太阳帝国这颗头中钉一口气消灭，至于这有如魔鬼般的手段便是太阳炮！而且，现在DC已将直径有6.5km的殖民卫星3号改装，若这台太阳炮成功发射的话，其无从估计的威力将足以制霸这个宇宙。而为了阻止基利这个阴谋，于是隆巴纳便要在太阳炮发射前找到这殖民卫星，并且将其发射装置拆掉。不过由于情报上隆巴纳只知道这事，而有可能改装成太阳炮的殖民卫星则有A、B及C三个，当中只有一个是太阳炮，而其余两个则是DC用以瞒骗隆巴纳的伪装，故这绝对是一场时间上的竞赛(其实真正的目标是殖民卫星C)。

至于在作战策略上，在开战前布拉度(即玩者)便要决定以“分散作战”或是“全军行动”来处理这场战斗。至于如是“全军行动”的话，那么玩者便要选择先到A、B或C点作战，如能成功找到真正的太阳炮及在12回合内阻止敌方行动便OK。而如是“分散作战”的话，那么隆巴纳便会先分为三队及分头到A、B及C三个地方作战。至于在A地点这作战中，分队A便以阿宝及古华多罗作队长，并以拉·格林作母舰及出机8台作战。

于作战方面，由于三个战斗的目的也是以任何一台机体到达殖民卫星，因此如玩者想快快手手过版也只需以最快的一台机体不理三七二十一直冲向目标便可。不过基于金钱及经验值的吸引下，加上在12回合内完成亦不太难，故还是打足三场吧。至于在A地点作战方面，由于这里其实是DC的伪装，因此在布防上亦不是有太多兵力，不过数落最吸引的便是其中的大将，LEVEL50的拉格！基于A分队的队长是阿宝及古华多罗，故在其余8机方面亦可选用LEVEL不高的机师及超级机械人。而在开战时玩者只要以阿宝及古华多罗先向前方攻击及作制压便可给其余人等执难，至于古华多罗及亚宝则待在卫星旁随时“埋周”。

另一边厢，在B地点作战方面如分散作战便会由破岚万丈及嘉美尤任队长，母舰方面便由于哥拉奥担任及出机8台。由于这三场战斗均不会有任何敌增援出现，所以玩者亦可安心作战。至于在B地点作战方面，由于这里亦是DC的伪装，故在兵力上亦不是太强，当中甚至是有头有面的亚利艾斯也只要以龙飞出战，唯一有些威胁的便是拥有MAP兵器的域鲁·域罗。同样地，于这战中玩者京可以嘉美尤及另一可行两步及较强的机动战士先向敌阵作制压，之后由其他机体埋尾。至于在敌舰方面，玩者大可以一台奥拿战士及泰坦3将之磨掉。最后，在将敌军全完制压后，以嘉美尤在殖民卫星隔邻埋周亦是正路的一着。

正如上文所说，太阳炮的正确位置其实便在C地点，由于今次是“坚料”，故在兵力上亦可说非同小可，而且我军兵力上，如选分散作战的话，分队C的队长是甲儿及征树，母舰则是苏罗舰，因此在这版中虽然有装甲及HP也十分强横的多洛斯，但同时亦是帝皇万能侠或强化铁甲万能侠大发神威的时候，加上在西巴士达那MAP兵器的广域制压下，当中大部分机体也会被削至重创。不过由于多洛斯的硬度，故隐阵起见亦应将最后战线放在殖民卫星附近，如在第12回合还未有起色的话便实行“无责任”埋周计划，合上眼一句“喃无三”便完成作战。

至于在作战后，太阳帝国及全宇宙这危机亦暂时告一段落，同时隆巴纳亦明白到向DC作全面的总攻击已是克不容缓的事。至于在下一个战略点方面，DC前线最强要塞所罗门亦理所当然是首选吧。

胜利条件：12回合内到达太阳炮的位置 失败条件：13回合内不能达到太阳炮的位置/母舰被击毁/我军全灭		
我军出场机体		
机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加10机(全军行动)	-	-
拉(格林/加8机(分散行动)	布拉度	-
V高达(分散行动)	古华多洛	-
百式改(分散行动)	古华多洛	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
达希鲁夫	拉格	50	1	-
渣古III	精英兵	48	3	-
崭新号	精英兵	47	1	-
红勇士J	精英兵	47	6	-
龙飞	精英兵	47	3	-

第71话 染血的手

终于也到达攻打所罗门的时候了，而隆巴纳亦已在所罗门附近的空域驻札。至于根据“熟悉”DC及所罗门的古华多罗所说，所罗门要塞除防守力异常强劲之外，负责驻守所罗门的更是萨比家的三子托梭鲁·萨比。故此如要强行攻入的话亦不是易事。不过由于托梭鲁亦不是一个太聪明的人，故在商议后各人便决定使用阳动战。当到达战区时，隆巴纳便派出一早埋伏在所罗门附近的奥干部队，好令敌军的主力部队不至全军向隆巴纳攻击，那么隆巴纳便有机会接近目标。

于开始时除隆巴纳外，在所罗门左上亦会出现一队数量庞大的奥干“舰队”，不过其实他们全也是气球来的，而其“强横”的实力便是HP100、EN50！因此敌军可是打得十分爽的，而玩者亦要在这时候全军全力向所罗门推进。不过在推进时玩者亦需注意队形方面，因为在敌机少过8机时便会有6台红勇士J出现，故一定要保持队形以随时作突破攻击。另一方面，当所有气球被打落或有任何一台气球能到达所罗门或将敌方部队全灭时，托鲁梭便会驾着魔霸在所罗门上出现，而同行的亦有3台达希鲁夫。本来，这对玩者的影响并不大的，不过问题便是在同一时间另外两台魔装机神——格狄斯及古兰维路竟会在所罗门上方出现，由于他们还未改装，故如他们被魔霸攻击便会必死无疑，故当他们出现时便要尽快先让其登舰。

胜利条件：敌军全灭	
失败条件：母舰被击毁/我军全灭	

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加15机	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
哈曼·哈曼	马士文	50	1	-
安多拉	哥特	49	1	-
哈曼·哈曼	精英兵	48	2	-
达希鲁夫	精英兵	48	2	-
渣古III	精英兵	48	7	-
京麦古	DC强化兵	48	2	-

我方援军资料

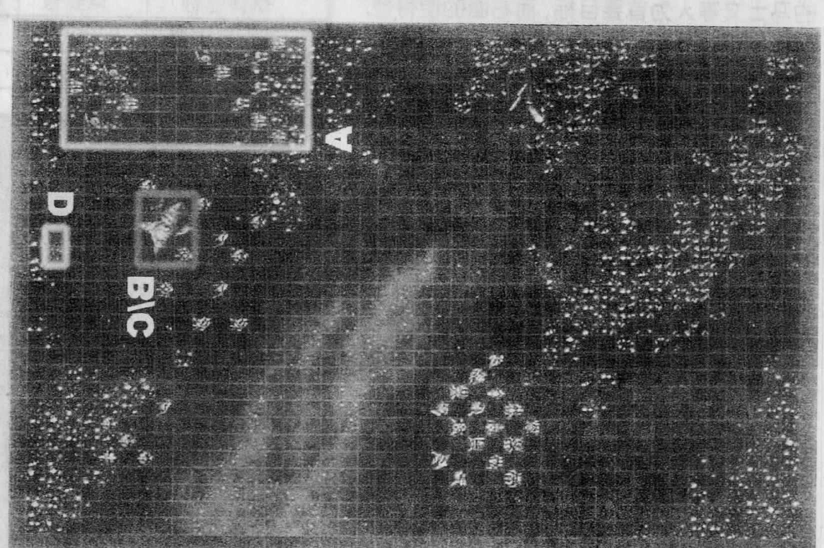
机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置
古兰维路	黄炎龙	50	1	气球全数被毁/敌军全灭	D
格狄斯	黛蒂	50	1	气球全数被毁/敌军全灭	D

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
红勇士J	精英兵	32	6	敌军机体少于8部时	B	-
魔霸	托梭鲁	52	1	气球飞到所罗门/敌军全灭	D	-
达希鲁夫	精英兵	49	3	气球飞到所罗门/敌军全灭	C	-

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
亚加玛(气球)	人工知能改	32	5	1	A	-
尼姆(气球)	人工知能改	32	3	1	A	-
吉姆III(气球)	人工知能改	32	2	1	A	-
铁球(气球)	人工知能改	32	23	1	A	-



第72话 虚构的偶像

在成功攻陷所罗门后，隆巴纳亦立刻启程前往DC的心脏亚巴奥，实行以最快的速度将DC瓦解。至于另一方面，各战线的失利加上所罗门的陷落对DC上下的军心打击亦非常大，甚至连在自护时代人称所“所罗门之恶梦”的贾图也对以这么大的牺牲换取胜利的意义感到怀疑。此外，已失去指挥权的哈曼亦对监察军来访一呈感到疑惑，究竟监察军的来意是什么？而且一直站在最前线的哈曼亦自知对监察军一无所知，但为何突然再次出现的萨比家三名主帅好像对这事好像早已胸有成竹似的？不过这时亦已不再哈曼再想下去了，但为DC的克星隆巴纳队已在亚巴奥的领空出现。

说来，这版可说是一场“可歌可泣的连续杀人剧”，因为在这版中除哈曼及苗立芭外，所有DC的主将也会相继死去，而这亦意味着DC的全面瓦解。不过在开战前编者先要说明一点，那便是在战斗中，当一些人物死去时，当中与对关系的人物便会使用精神力。如当马士文HP低于8000时他便会用“热血”、而马士文如比歌特死先的话哥特便会使用“必中”、“铁壁”及“魂”。不过在应对方法上亦不是太难，其实只要先以一台机体“闪避”打一次及待一回合才正式攻击便可“过骨”。至在战略上，由于敌阵中除“粒粒星”外，就连监察军的仙迪及洛布也在其中，故在作战上玩者应先向左上进发，并以左上的马士文等人为首要目标，而右面的便待他们自己行至攻击范围来逐只击破。至于在第8回合，富士皇后号及GUNBUSTER便会出现作我方增援。由于两者的数值也十分高，故可一面扫荡敌军一面与本队会合。而在监察军方面，当DC军全灭时他们便会立刻撤退，故玩者亦应不理会他们。至于，如玩者之前有以古华多罗说得哈曼的庆，在这版中只要先以古华多罗再说得她，之后只要不把她击落便可在过版后令她入队。

最后，于过版后便会有事件发生，那便是捷度等人会要求布拉度准许他到亚巴奥一行。而玩者如选“许可”便会在下一版开始时取得GP－02这机体，而如选“不许可”的话，在下一版开始时便要再次选择捷度会否偷往，如选“去”的话便会得到洛耶·兹奥，但如选“不去”便会什么也没有发生。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：母舰被击毁／我军全灭

我军出场机体

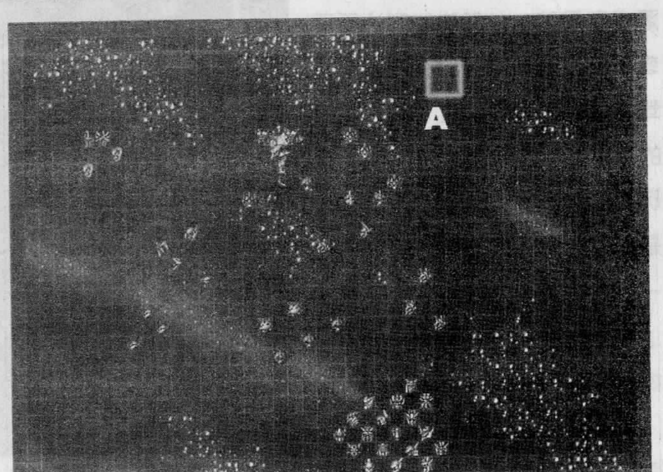
机体名称	驾驶者	LV.
1舰／加17机	－	－

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
贝度妮花	仙迪	53	1	－
积顿岚	洛布	53	1	－
多洛斯	姬莉亚	53	1	－
多洛斯	基利	53	1	－
卡碧尼	哈曼	52	1	－
京麦古	依莉亚	51	1	－
渣古III改	马士文	51	1	－
洛耶·兹奥	贾图	51	1	－
龙飞	亚利艾斯	51	1	－
达希鲁夫	拉格	51	1	－
杰奥斯·古洛	监察亲卫队	50	2	－
达拉辛	格利奥斯	50	1	－
安多拉	哥特	50	1	－
加拉比·迪多拉	施玛	50	1	－
宝琳·布罗	谢利亚	50	1	－
京麦古	DC强化兵	48	3	－
渣古III	精英兵	48	34	－
爱美号	精英兵	48	2	－
哈曼·哈曼	精英兵	48	3	－
达希鲁夫	精英兵	48	3	－

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
富士皇后号	田代舰长	50	8	A
GUNBUSTER	典子	50	8	A



第73话 复仇之刃

随着DC的瓦解，地球最大的危机亦已过去，不过这亦并不代表隆巴纳队可松一口气，因为自白河愁口中终证实萨比家三名主帅原来是由监察军制造出来的复制人，但他们的真正目的又是什么呢？至于有关伊迪及保士达的事亦能解决，故真正的最后之战其实在这时才真正开始。不过这时隆巴纳竟收到科布兰市的求救信号，原来一队保士达军竟集结于月球轨道及企图入侵。于是，隆巴舰便立刻以最大船速向月球轨道进发。然而在到达后，敌军中的爱斯菲更突然要求与达巴决斗，因为达巴竟是她的杀母仇人！

于开战时，爱斯菲会驾驶着一台A—TOLL移至隆巴纳前，而达巴亦会立刻出战，另4台宝爵亦会立刻出现及围着A—TOLL。而在这时，如玩者想令爱斯菲入队的话便可先射毁一台宝爵，之后便以达巴说得，这时A—TOLL便会变成蓝色及4台宝爵也会也撤退。跟着，玩者只要全队向保士达军进发。不过在由于这战的目的是阻止保士达军进入月球，故玩者首要的任务便是消灭入侵月球的部队。不过由于只有华沙及扎查是入侵部队，故这候定要使用快速战术。然而在华沙及扎查被击落后便会令所有保士达军撤退，故这段战斗亦不会得到太多回报。至于在第3回合，张五飞便会驾着神龙高达以NPC身份出现。最后，在保士达军撤退后，巴库兰军便会出现，但由于其战斗力不高，故只要之前不要浪费太多弹药便不难处理。而在完版后，玩者便要选择是否让爱斯菲成为驾驶员，但这是不会影响以后的剧情。

胜利条件：敌军全灭

失败条件：敌军到达月球／我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰／加16机	－	－

敌军出场机体

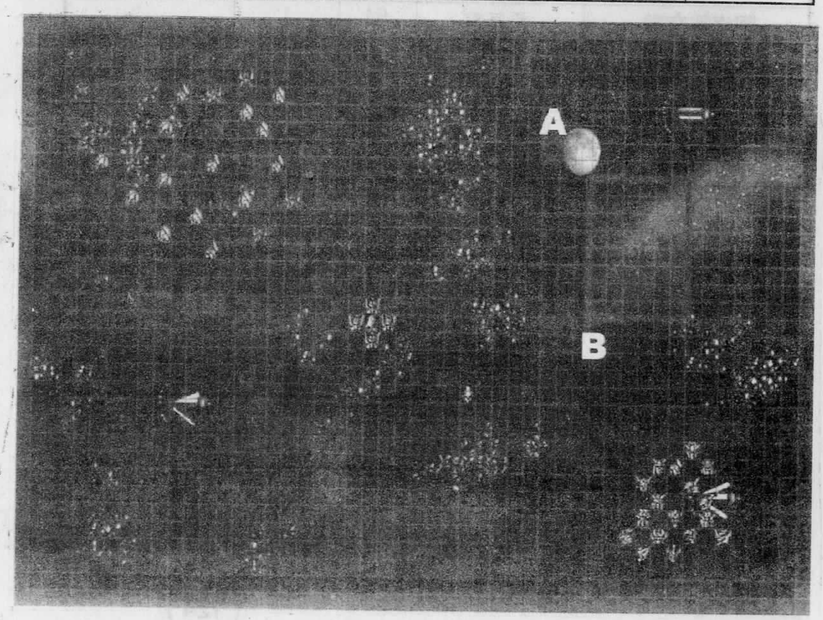
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
奥津	妮尔	54	1	－
阿修罗宫殿	杰布尼	53	1	－
阿修罗宫殿	希基拿	52	1	－
古龙	赫查	52	1	－
古龙	华沙	52	1	－
古龙	扎查	52	1	－
古龙	保士达亲卫队	50	2	－
A-TOLL	爱斯菲	59	1	－
卡普鲁尼宫殿	保士过亲卫队	50	6	－
罗比露迪煞图	保士达亲卫队	50	4	－
宝爵	人工知能改	50	4	－

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
多诺华·赞	赫鲁露	50	1	保士达军撤退后	B	－
兹古·麦克	达米度	50	1	保士达军撤退后	B	－
阿迪哥	巴库兰兵	50	4	保士达军撤退后	B	－
刚图·巴奥	巴库兰兵	50	4	保士达军撤退后	B	－
当古·麦克	巴库兰兵	50	3	保士达军撤退后	B	－
嘉路博·兹古	巴库兰兵	50	4	保士达军撤退后	B	－

NPC资料

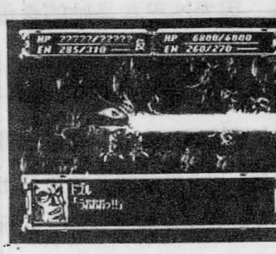
机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
神龙高达	五飞	50	1	3	A	－

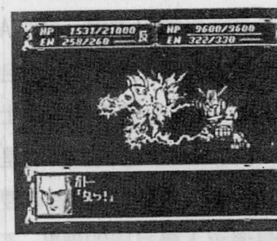


第74话 翻倒的叛旗

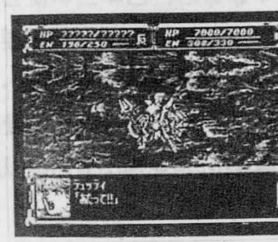
击退来犯的保士达军后，隆巴纳队便进入了月面都市科布兰市作补给，而其主管莎莉亦将收集到的情报说给隆巴纳。不过，原来收集到这些情报的不是别人，这名收集者原来便是W高达队中的狄奥。原来他现在正协助科布兰工作，而其拍挡更是5名高达驾驶员张五飞。不过他会的原因并不如狄奥般，因为他的目的是为了找寻真正的正义之道。

不经不觉又到了“连续杀人剧”的上映之时了，基于意见的不一致及野心的影响下，保士达军亦分裂成两批了。于这版中玩者便要同时对付红、黄两色的保士达军。不过由于两军在相遇时亦会大打出手，因此某程度来说这是对玩者十分有利的。不过在开战前编者首先要说明一点，那便是在无论如何玩者一定要保住多洛及希罗，因为在第5回合卡多鲁便会驾着飞翼高达ZERO出现，这时只要让三人互劈便会有特殊事件出现。如是DC篇的话希罗二人便会狭走卡多鲁，但如是保士达篇的话当希罗被卡多鲁打残时，多洛便会替希罗挡弹，并狭走卡多鲁，不过在之后便会令三人入队及得到飞翼高达ZERO这台怪兽。至于在两队保士达军方面，当保士达的原型奥津HP被扣超过20000后或宝兰被击落后便会令黄色保士达军撤退。至于红色，即妮尔她们便要杀清，而在这次除桀布尼及赫查外会真真正正把他们杀掉。此外，玩者亦要注意一点，那便是当安度死的时候希基拿是会用“集中”及“魂”的。最后，在这版中玩者一定要以达巴向敌舰莎捷奥巴斯先进攻一次，之后再进攻一次及等一回合才可将之打沉。另一方面，在第7回合DC的余党便会出现，故此于前段战斗玩者一定要尽快处理。最后，超级系的玩者可在这版得到天才驾驶员杨格及其座驾——量产型GUNBUSTER“极黑丝素娜”。









胜利条件：敌军全灭

失败条件：我军全灭

机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加15机	-	

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
原型奥津	保士达	57	1	-
佳琳姆	宝兰	56	1	-
莎捷·奥巴斯	基华扎	56	1	-
奥津	妮尔	55	1	-
阿修罗宫殿	桀布尼	54	1	-
阿修罗宫殿	尼古力	54	1	-
A-TOLL V	马度古明	54	1	-
阿修罗宫殿	希基拿	54	1	-
阿修罗宫殿	安度	54	1	-
古龙	赫查	53	1	-
加利捷特	监察突击兵	52	3	-
历斯尼古	监察突击兵	52	1	-
宝爵	保士达亲卫队	51	3	-
古龙	保士达亲卫队	51	3	-
A-TOLL	保士达亲卫队	51	1	-
阿修罗宫殿	保士达亲卫队	50	4	-
卡鲁巴尼宫殿	保士达亲卫队	50	6	-

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
美利奥斯	希罗	54	1	1	A	
韦艾特	多洛	54	1	1	A	
多拉斯	丽迪	54	1	1	A	
多拉斯	联邦军士兵	51	4	1	A	

第75话 双重演奏

第一战

在上一战中，当莎捷奥巴斯被击毁时达巴一直也以为舰上的妹妹柯莉比已经死去。不过原来柯莉比及时乘逃生仓逃出及被隆巴纳队救起。另一方面，从情报中隆巴纳亦得知斯洛哥竟已经跟监察军结盟，先有翟比再是斯洛哥，现在监察军的力量已成为最大的隐忧了。此外，于上一战撤退后，保士达竟趁隆巴纳对付妮尔及DC时乘时入侵了宇宙基地露娜捷！于是隆巴纳便立刻前往收复这个宇宙重镇。至于在首战中，由于是保存战力，加上如超级机械人这类大件头的家伙无法进入露娜捷，故战斗便会分为三场。在第一战中便会以富士皇后号作母舰，同时以剩下的大型机体作护航，好令拉·格林避过敌军的外围防守部伍，安全进入露娜捷内部。至于没法进入露娜捷的机体便有主角机（超级系）、真三一、EVA队、超力电磁侠、伊迪、GP—03（强制哥奥驾驶）、断空我、泰坦3、GUNBUSTER、御将军及极黑丝素娜。

由于没有回合限制，故在开战时玩者只要给拉·格林自行直线移动至左面便可暂时不理会它。至于超极机械人队便全力直线向前推进，务求敌军只向本队攻击及先作制压。此外在NPC方面，由于对故事不会有影响，故那数台又唔够打又要争食的NPC便随它们自行在上方推进及建立战线，当与本队距离不是太远时才派EVA作支援。至于当拉·格林接近露娜捷时（座标大概是10/29），三台卡博罗便会在露娜捷现，不过由于能力不强，故只要在拉·格林位置差不多时先派一至两台机体作护航便可。最后，当中唯有有真正威胁的敌机只有逸扎那三台赫巴比，但如以断空我对付便不是太难。

胜利条件：拉·格林到达露娜捷

失败条件：拉·格林被击毁／我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
富士皇后号	田代舰长	-
拉·格林	布拉度	-
我军自选6部机体	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
亚历山大利亚	索曼勤	55	1	-
亚历山大利亚	加狄	53	1	-
赫巴比	逸扎	54	1	-
赫巴比	达基路	53	1	-
赫巴比	拿姆撤斯	53	1	-
加煞C	泰坦斯兵	52	4	-
加煞C（MA）	泰坦斯兵	52	3	-
龙飞	泰坦斯兵	52	1	-
龙飞（MA）	泰坦斯兵	52	3	-
亚斯曼	泰坦斯兵	52	2	-
葛士尼	泰坦斯兵	52	2	-

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
卡博罗	DC强化兵	52	3	拉·格林接近露娜捷	B	-

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
多拉斯	丽迪	54	1	1	A	-
比鲁戈	联邦军士兵	52	1	1	A	-
新亚加玛	联邦军士兵	51	2	1	A	-
多拉斯	联邦军士兵	51	2	1	A	-

第二战

当拉·格林成功侵入露娜捷内部后，隆巴纳便立刻派出机体向保士达进攻。不过由于拉·格林是不能移动的，故这战定要注意弹药的数量。虽然这版的敌机颇多，不过只要处理得宜其实也不是太难的。由于后方只要不进入其范围敌机便不会主动攻击，而且秩奥等部队亦是两只两只的来犯，因此头段玩者只要在门口守着便可逐只击破。至于秩奥方面，只要在一进入射程范围便可以所有置有圆椎炮、飞翔炮及长距敌火炮（如F—91及Z等）全力攻击，如此一来即使如斯洛哥这等强手也可于一步内击杀。最后，在保士达方面，由于头段的宝爵是有MAP兵器及可二回行动的，故在回廊一段便要特别小心。处理上玩者可以一两台攻击力高射程又远的机体（如飞翔炮部队）引来及逐只击倒。至于在保士达方面，玩者则记紧等齐人才攻击，因为以其HP回复及坐在补血位的因素，玩者如不能在一步内将之击倒便会前功尽废，故此奥津还是待最后才处理吧。

第三战

当击倒保士达后，隆巴纳队也以为解决了保士达军这个问题，谁知这时在露娜捷外的部队竟受到一队实力强横的保士达军袭击。原来隆巴纳甚至达巴及大部分保士达军也不知道一个天大的秘密。原来一直以来各人于看到的保士达只是影武者来的，而真正的保士达竟是死之商人、亚玛商会的负责人阿玛迪拉！不过不论如何，这可绝对是对付保士达军的最后一战了。至于在战斗方面，这战玩者便要派出所有攻击力强的机体出战，而且更不多吝惜精神力的使用。至于在第5回合，拉·格林便会出现及派出7机增援，此外在第3回合古兰逊及维梭露改便会出现及以NPC协助玩者。而在战斗后，白河愁的古兰逊及莎菲娜的维梭露改也会入队。

胜利条件：敌军全灭

失败条件：母舰被击毁 / 我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
富士皇后号	田代舰长	-
我军自选10部机体	-	

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
原型奥津	亚玛狄拉	57	1	-
亚修罗宫殿	保士达亲卫队	53	8	-
杰奥斯·古洛	监察突击兵	53	4	-

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
拉·格林	布拉度	-	5	B
我军自选7部机体	-	-	5	B

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
古兰逊	白河愁	55	1	3	A	-
维梭露改	莎菲娜	54	1	3	A	

第76话 恐怖与恐慌的狭逢间

现在，地球的唯一威胁便只剩下监察军，而根据情报，监察军的据点原来是在火星上，于是隆巴纳便以拥有摺叠飞行能力的富士皇后号火速向火星进发。转眼间，隆巴纳队已到达了火星附近，然而监察军亦已早在这里等待隆巴纳这批贵宾的来临。

由于战事已到达后期，故这时玩者的机体亦已有一定程度的实力，故一般来说普通的敌机亦可以较轻松的心态处理。至于唯一的问题便是洛布、西布及仙迪那三台不论攻击力及防御力也达到可怕阶段的机体。由于敌人的数量也不是说笑，故开始时玩者首先便要帮阵拉散，之后便要逐只击破，务求把所有杂鱼先消灭，以令之后能专心集中对付仙迪三人。至于在对付仙迪他们时，为安全计便应先以ZZ、百式改、百式及亚路加MKII的地图炮先作集体攻击，但由于这时魔装机的MAP并不能发挥效用，故还是把他们编入跟着攻击的飞翔炮部队吧，之后，使用了“必中”的超级机械人队便可出场埋尾。而在敌全灭后，一名非常熟悉的人便会出现，他便是于前次大战中被隆巴纳杀死的监察军大将米基普斯！不过这时他却表明不想和隆巴纳战斗，而且更说有事商讨而要求登舰。

原来米基普斯今次出现的原因是要把母星枢密院的命令带给监察军指挥官西撒兰，而这命令便是要西撒兰停止这场战争，原来一直以来的战斗也是因西撒兰的野心而起的！

胜利条件：敌军全灭

失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
富士皇后号	田代舰长	-
我军自选18部机体	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
积顿岚	洛布	57	1	-
贝度妮花	仙迪	57	1	-
奥古巴尼	西布	57	1	-
杰奥斯·古洛	监察亲卫队	55	3	-
沙拉里安	监察亲卫队	55	2	-
加利捷特	监察亲卫队	54	6	-
历斯度尼	监察亲卫队	54	8	-

第77话 激震之赤色大地

由于西撒兰已表明不会停战，故米基普斯亦明白到这场战斗已是无可避免。不过他则表明自己是不会参战的。而这时征树亦问白河愁为何会帮助他们，而他的真正目的是什么。原来白河愁的目的竟是要找西撒兰报仇。此外隆巴纳队亦赫然知悉甚至使徒也是和监察军有关系，换句话说一直以来“人类补元计划”亦有可能是和他们有关连，至于拥有多重身份的加持一直留在NERV亦应是为了调查这件事，甚至“厚颜无耻”地在隆巴纳赖死不走也是，加上这时竟发现加持这家伙已不知所踪，相信他已经查得一些非常重要的证据及返回地球。

于这战中，其实玩者的目标物只有西撒兰、西布、洛布、仙迪及翟比，因为除了西撒兰是罪魁祸首外，亦因西布等人是其直属部下，而翟比这叛徒则不用多说吧。至于在作战方面，由于会有敌增援在右下及左上出现，故开始是不能太快推进，应先处理好敌增援才正式向上进发。另在米基普斯方面，由于他是不会参战的，而且即使被攻击也不会还手，故左面的增援便要派数台有飞行能力的机体处理，以免米基普斯被无辜打死。而在最后推进时，玩者应先以所有有MAP兵器的机体集中攻击目标人物，而当西撒兰死后，除西布、洛布、仙迪及翟比外所有监察军机体也会立刻撤退，而玩者便可将剩下的快速处理。不过要注意的是，当仙迪被杀死后西布便会使用“闪避”及“觉醒”，而洛布便会使用“必中”、“闪避”及“魂”，至于如洛布死西布便会使用“气合”。

胜利条件：敌军全灭

失败条件：富士皇后号被击毁／我军全灭

我军出场机体

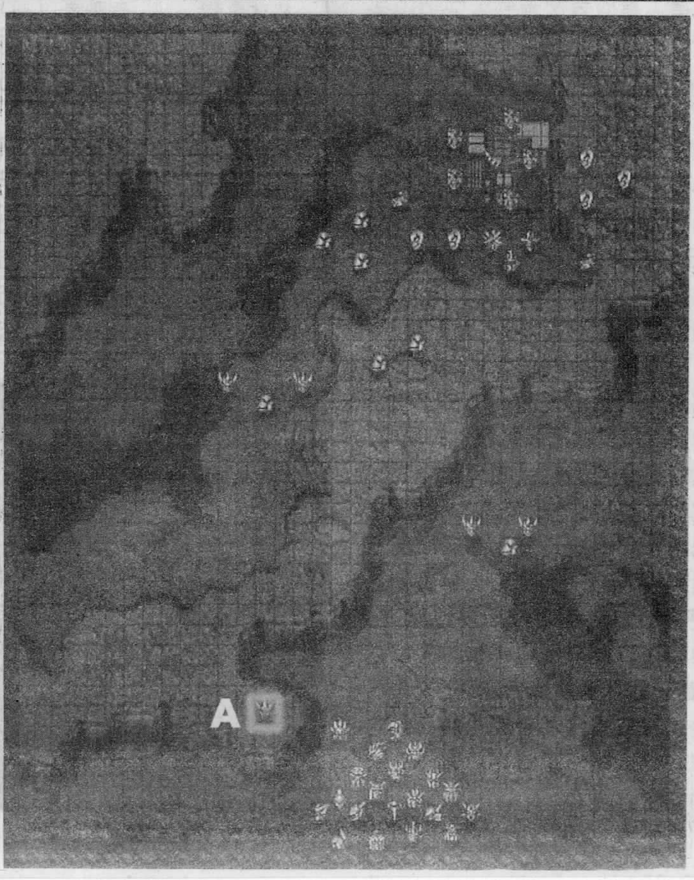
机体名称	驾驶者	LV.
富士皇后号	田代舰长	–
断空我	藤原忍	–
我军自选17部机体	–	–

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
巴兰·修利路	西撒兰	58	1	–
贝度妮花	仙迪	57	1	–
奥古巴尼	西布	57	1	–
积顿岚	洛布	57	1	–
拉古·杰奥斯	翟比	57	1	–
拉古·杰奥斯	监察突击队	56	4	–
杰奥斯·古洛	监察突击兵	55	5	–
沙拉里安	监察亲卫队	55	2	–
布斯多古拉逊	监察亲卫队	54	4	–
古兰顿·龙	监察亲卫队	54	7	–

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
灰羚羊II	米基普斯	57	1	1	A	–



第78话 FINAL OPERATION

现在就连监察军也被打败了，而米基普斯亦返回母星报告及向众人话别，至于他亦说明监察军将不会再挑起事端，甚至以后也不会再出现在这里。看来，战事到达终章了吧。然而正当隆巴纳返回到地球圈时，苏罗舰竟然探测到一台母舰级的物体竟以亚空间航法在地球轨道出现！原来这台东西竟是巨大的宇宙要塞亚古捷斯，而这更是斯洛哥的最后手段。斯洛哥这疯狂的家伙竟企图将亚古捷斯投进地球！另一方面在联邦的议会中，杜鲁斯亦表明要到宇宙阻止这惨剧发生。

由于最初玩者能控制的机体只有苏罗舰及伊迪安，因此在战斗力上亦不是太强，玩者极其量也只能以伊迪安作拖延。至于在NPC方面，以杜鲁斯的多鲁基斯II亦根本不用担心，而且加上其余NPC死了也不会对故事有影响，故为安全计还是随他们先英勇作战吧。至于在第2回合，富士皇后号便会载生巴纳出现增援，同时版面亦会显示不能让亚古捷斯越过的界限线，同时杜鲁斯等NPC亦会撤退。另一方面巨大尊者高达及魔鬼高达亦会在亚古捷斯后方出现，故我方的GOD高达亦会自动出战。而在这时，玩者便可正式开战了。于开战时，由于伊迪是负责把令亚古捷斯停止的装置装上，故初段伊迪最好还是不要参战。而于第3回合，双龙高达及地狱死神高达说会出现及作玩者增援，不过由于他们亦会加入负责把把装置装上的任务，故这时亦不要他们参战，因为其性能实在太差！至于在作战上，玩者大可先将本部放前及在亚古捷斯前方布起MAP兵器阵，而要装上装置的机体便在后方待亚古捷斯自己踩上，同时亦在以此向秩奥等机体施以重击。而于截停亚古捷斯方面，有关机体是是踩数回合才会成功的，而这段时间如未能清版的话便要注意护航的问题。

胜利条件：阻止亚古捷斯撞向地球与敌军全灭

失败条件：亚古捷斯进入界限点／我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	
苏罗舰	卑斯	-	
伊迪安	葛士莫	-	

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
THE · O	斯洛哥	59	1	-
亚历山大利亚	索曼勤	58	1	-
赫巴比	逸扎	58	1	-
亚历山大利亚	加狄	57	1	-
赫巴比	达基路	57	1	-
赫巴比	拿姆撤斯	57	1	-
重高达 MKII	DC强化兵	56	4	-
重高达	DC强化兵	56	3	-

敌方援军资料

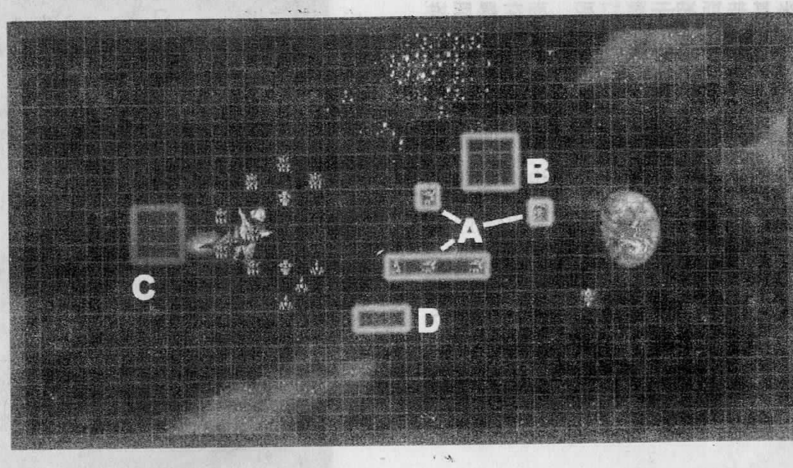
机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
富士皇后号	田代舰长	-	2	B
GOD高达	多蒙	-	2	B
我军自选16部机体	-	-	2	B

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
魔鬼高达	DG玲	58	1	3	C	-
巨大尊者高达	柯诺比	58	1	3	C	-

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
多鲁基斯II	杜鲁斯	59	1	1	A	-
多拉斯	丽迪	57	1	1	A	-
比鲁戈	联邦军士兵	55	3	1	A	-
双龙高达	五飞	58	1	3	D	-
地狱死神高达	迪奥	50	1	3	D	-



第79话 FINAL OPERATION～完结～

在成功阻止了斯洛哥的阴谋后，一队巴库兰军竟突然出现，而隆巴纳亦立刻紧急出动。原来来者正是赫鲁露，而在其妹力劝后她亦明白到事情的真相及大义，于是她便决定离开巴库兰军，然而她亦立刻被巴库兰部队重重包围。另一方面，上一战明明已被击毁的魔鬼高达竟然再次出现，而且在再生后其力量比之前变得更大，再加上柯诺比的巨大尊者高达，这次绝对是隆巴纳的最后最恶劣之战。

老实说，在前段作战来说，“最后最恶劣之战”可能是有些夸张，不过相对于后段却是十分适当的形容。因为在魔鬼高达及巨大尊者高达消灭后一回合，斯洛哥是会再次出现及带来前所未有的危机的！不过首先还是说回头段作战吧。由于玩者要同时救出赫鲁露及不能让魔鬼高达到达地球，故玩者唯一的方法便是兵分两路，一方面由GOD带着4至5机（主角机、断空我及数台强手）向魔鬼高达攻击，而其余机体便向赫鲁露所在进发，以最快速度将敌机打清。而在这配搭下赫鲁露应很快可脱离险境。至于在魔鬼高达方面，巨大尊者高达其实已没有太大的威胁，玩者可先以4台机体围着魔鬼高达令它不能移动，跟着便先将尊者高达击落。而魔鬼高达则先要将它击浇一次及以此令它变成最终形态，之后只要将最终形态扣去一半HP后特殊事件便会发生，多蒙会唤醒玲及合力使出令玩者“咋舌”的石破LOVE LOVE天惊拳将恶魔高达消灭。至于在消灭了魔鬼高达后。所有机队便要立刻离开亚古捷斯（高度是上下也是两格后）。至于编者的绝对强硬推介便是全军合流及以亚古捷斯的尖顶作中线分为左右，而全机队要停在右面部分，至于高度则是尖顶上2格后（从地图最顶算是向下8格）。而在斯洛哥出现时，他说已在亚古捷斯开动了自爆系统，而这时美利安当和杜鲁斯便会为阻止他自爆牲。跟着，斯洛哥便会带同3台秩奥最后之战。至于玩者只要将斯洛哥一人杀掉便可立刻爆机。

最后，编者亦特别为这斯洛哥之战送上一“爆笑”处理方法。之后编者不是提议把机体放在特定位置的吗?若玩者们照做及战阵是全部放密，即完全无空位的话，那么斯洛哥便会有可能在移动后停在本阵之下，那么在亚古捷斯爆炸时他也会立刻被炸死及爆机！至于发生这怪事是因为首先玩者全机也放了在制作人员预先设定斯洛哥移至的位置上，如此一来其移动便要由电脑程式决定，故如那一着电脑计得蠢的话便会有此情况。当然，这亦牵涉到计算上随机的问题，但只要先SAVE再RESET便不难看到这千载难逢的一幕！

胜利条件：敌军全灭

失败条件：魔鬼高达到达地球／多诺事·赞被击毁／母舰被击毁／我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
GOD高达	多蒙	–
1舰／加16机	–	–

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
魔鬼高达	DG玲	60	1	–
巨大尊者高达	哥诺比	58	1	–
加多曼·赞	汉宁鲍	55	1	–
沙撒·路布	巴库兰兵	55	3	–
耕加·路布	巴库兰兵	55	3	–
兹古·麦克	巴库兰兵	55	1	–
基度·麦克	巴库兰兵	55	4	–

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
维露斯安	斯洛哥	60	1	加多曼·赞被击倒/8	B	–
THE8·0	人工知能改	56	3	加多曼·赞被击倒/8	B	–

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
多鲁基斯II	杜鲁斯	59	1	1	A	–
多拉斯	丽迪	57	1	1	A	–
多诺华·赞	赫鲁露	55	1	1	A	–
恶魔高达	美利安多	60	1	魔鬼高达被打倒后/8	C	–

保士达篇

第68话 游彷的命运之光

由于保士达军和监察军正处于一个联合的阵线，这样对隆巴纳队来说是极为不妙的，为了能更有效地消灭这支联军，于是布拉度便与杜鲁斯联络，希望联邦军方面能派出部队协助。而杜鲁斯当然乐意帮忙，除了派出丽迪作为联邦军的前线指挥，更把这次行动的决策权交给了布拉度，让隆巴纳队能自行决定采取什么战略。

于是隆巴纳队便起行与丽迪会合，商议如何消灭这支联军，在途中隆巴纳队发现有敌军出现，于是布拉度便发出迎击的命令，而今次出现专敌军，则是坦斯的余党。

由于在这话中的版图有很多殒石群，所以我军可利这些殒石群作为掩护，在这里对敌人进行反击。而敌军中只有尊尼和玛雅需要比较留意，因他们这时已可以2回行动，所以必须特别注意他们的行动路线，避免失去先机。另外当敌军的母舰被击毁后，泰坦斯军便会先行撤退，如想提升LEVEL及得到更多金钱，应到最后才对付这母舰。

来到第4回合时巴库兰军便会出现，但由于这些敌机大多也是杂鱼的角色，所以对我军并不会造成太大的影响。另外到了第5回合时，迪奥便会驾驶他的地狱死神高达在版图中出现，但由于这部机体暂时仍未被改装，最好也不要在这时让他杀敌。当所有敌军也被消灭后，新的巴库兰军便会出现，而这时伊迪安计便会到了极限，于是便向这些巴库兰军射出两记伊迪安枪，所有敌人也在这时被击倒（不要将我军机体移到版图的左方，因这批敌军会在左方出现，而伊迪安枪的攻击是不分敌我的，所以不想有任何损伤，最好便要这样做），战事结束后迪奥便会再次加入隆巴纳队中。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	
1舰/加16机	-	-	

敌军出场机体

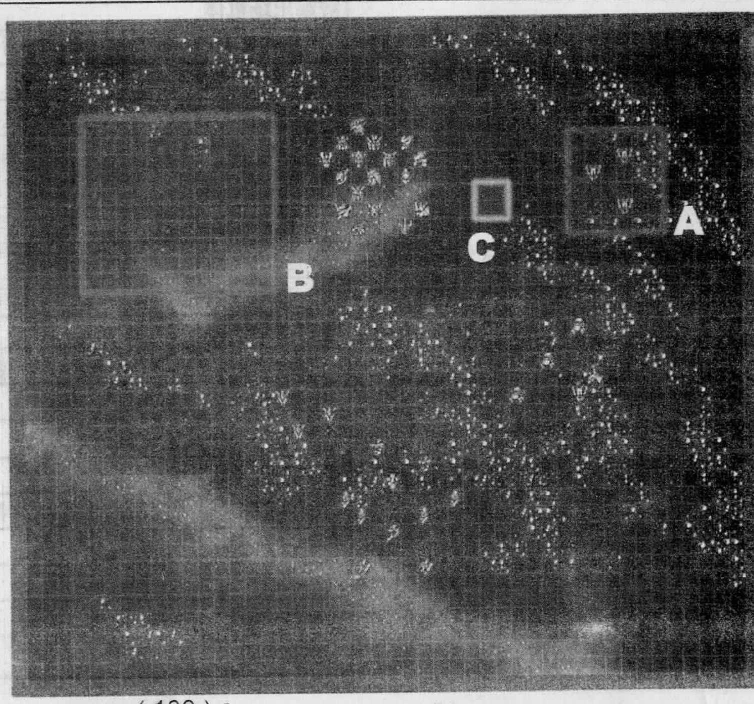
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
亚历山大行亚	格迪	48	1	-
葛士尼	玛雅	48	1	
贝铎	尊尼	47	1	
贝铎	泰坦斯兵	46	3	
葛士尼	泰坦斯兵	46	3	
拜亚兰	泰坦斯兵	46	2	
加煞C(MA)	泰坦斯兵	46	2	
加煞C	泰坦斯兵	46	4	
卡博罗(MA)	泰坦斯兵	46	2	
卡博罗	泰坦斯兵	46	1	

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
重高达	泰坦斯兵	46	3	3	A	-
嘉宝洛·赞	巴库兰兵	47	1	4	B	-
刚图·巴奥	巴库兰兵	46	2	4	B	-
迪卡·巴奥	巴库兰兵	46	2	4	B	-
亚迪哥	巴库兰兵	46	2	4	B	-
嘉露博·兹古	巴库兰兵	46	3	4	B	-

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
地狱死神高达	迪奥	50	1	5	C	-



第69话 砂上之楼阁

对于保士达和斯诺哥结成同盟的事情，基华札感到十分不满，因为他在保士达军中并未得到重视，而且也没有再发展的空间。妮尔得知基华扎的心意后，便劝他自立门户，对抗保士达。但基华札因知到舰上装有偷听器的关系，于是假装责备妮尔，言而他的心里已泛起了一丝谋反的念头。

当隆巴纳队来到与丽迪会合的地点时，发现丽迪等人正被保士达军围攻着，这时隆巴纳队便在第一时间派出机体营救。我军出动后，应先移往丽迪等人的附近替她们解围，解除了她们的威胁后，便可开始对敌军进行反击，因敌军的排列比较密集，所以可先用MAP炮来向文军攻击，跟着。在第3回合DC军便会出现，而对付的方法也是最好先用MAP炮减低他们的HP后，才遂一将他们击破。

当打倒了所有敌军后，卡多鲁便会乘着飞翼高达零式出现，但他在悲愤的思想控制下，已到了一个疯狂的地步，于是他会向隆巴纳队众人攻击，由于我军不想入害卡多鲁，因此只采取一种回避的态度，希望他能清醒过来，但他依然向众人攻击。在希罗的美古奥斯快要被他击毁时，多洛为了令卡多鲁清醒过来，便替希罗受了这致命的一击，卡多鲁也在这时消醒了，之后便和希罗一同离开了(如这时没有令卡多鲁清醒过来，而把卡多鲁打倒，在日后的故事中便不能能齐集WING系列的5位主角)。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

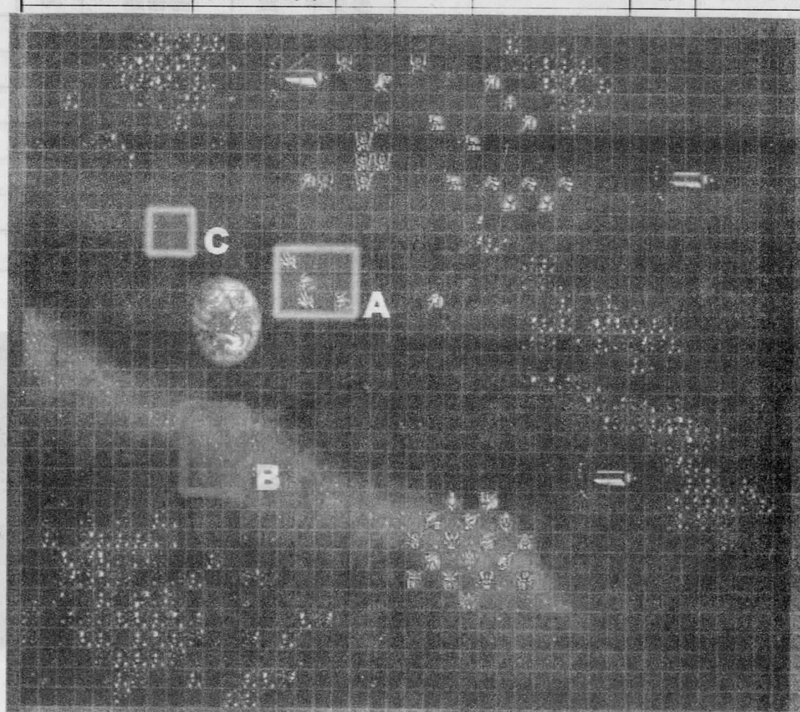
机体名称	驾驶者	LV.
1舰/加16机	–	–

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
奥津	妮尔	49	1	–
亚修罗宫殿	桀布尼	48	1	–
亚修罗宫殿	尼古力	48	1	–
亚修罗宫殿	希基拿	48	1	–
亚修罗宫殿	安度	48	1	–
A-TOLL V	罗度古明	48	1	–
古龙	赫查	47	1	–
古龙	保士达亲卫队	46	3	–
宝爵	保士达亲卫队	46	4	–
加利捷特	监察突击兵	46	3	–
古兰顿·龙	监察突击兵	46	2	–
历斯度尼	监察突击兵	46	3	–

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
韦艾特	多洛	48	1	1	A	–
美古奥斯	希罗	48	1	1	A	–
多拉斯(飞利型)	丽迪	48	1	1	A	–
多拉斯	联邦军士兵	46	1	1	A	–



第70话 称为爱的自我

曾向隆巴纳队提供援助的亚玛狄拉在这时向他们透露了一些重要的情报，据称基华札已开始另有所动，且而在他的舰上更囚禁着一位名叫柯莉比的少女。达巴听到了这个消息后，感到十分震惊，因这位少女正是他失踪已久的妹妹。跟着亚玛狄拉更将基华札的所在地告知隆巴纳队。而达巴为了能尽快救出妹妹，便独自驾驶着亚路加 MK II 向基华札的所在地进发。

在这话开始时时，我军只有达巴和爱姆的两部机体在这里，而敌军则人强马壮，所以应把他们移离敌方的攻击范围，避免他们被敌军击落。在第3回合，隆巴纳队终于赶到，达巴和隆巴纳队合流后，便可开始向敌军进行反击。至于攻击方面，由于敌人已不是一些泛泛之辈，而且很多敌机也装置了能够攻击的MAP炮，因且我军不要排列成直线推进。另外应付西布和妮尔这些BOSS级的机体时，精神点是绝不能悭的，我军也有不少队员有魂这精神指令，可用它再配合闪避的精神能力来尽快把他们击倒。

在消灭了这些敌机后，巴库兰军便会出现，但相比下，他们的实力并不强横，非常容易便可将他们消灭。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
亚路加 MK II	达巴	-
亚路加	爱姆	-

敌军出场机体

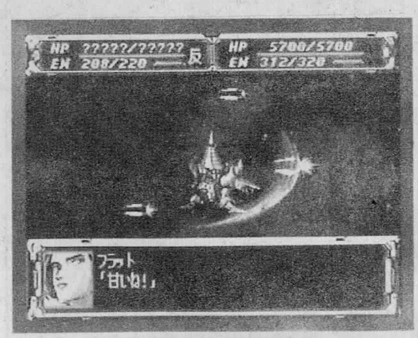
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
奥古巴尼	西布	49	1	-
莎捷·奥巴斯	基华扎	49	1	-
古龙	华沙	48	1	-
A-TOLL	保士达亲卫队	47	2	-
宝爵	保士达亲卫队	47	4	-
A-TOLL	保士达亲卫队	46	2	-
宝爵	保士达亲卫队	46	4	-

我方援军资料

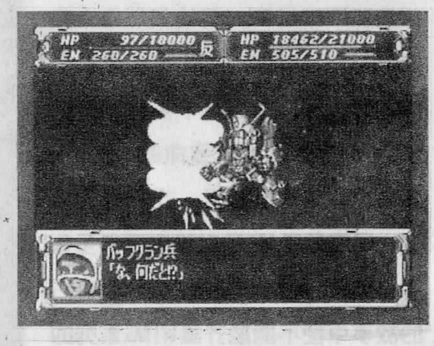
机体名称	驾驶者	LV.	出现 TURN 数	位置
1舰/加15机	-	-	3	B

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现 TURN 数	位置	强化部件
佳琳姆	宝兰	50	1	2	A	-
古兰顿·龙	监察突击兵	47	2	3	C	-
加利捷特	监察突击兵	46	3	3	C	-
历斯度尼	监察突击兵	46	3	3	C	-
多诺华·赞	赫鲁露	50	1	6	D	-
加多曼·赞	汉宁鲍	48	1	6	D	-
洛克·密克	基也	48	1	6	D	-
洛克·密克	多巴	48	1	6	D	-
沙撒·路布	达米度	47	1	6	D	-
加达玛·赞	巴库兰兵	47	2	6	D	-
基度·麦克	巴库兰兵	46	4	6	D	-
基路博·兹古	巴库兰兵	46	3	6	D	-







第71话 崩溃之序曲

在开始进攻路娜捷前，隆巴纳队开了一次作战会议，在会上美里提到在敌军的防线上除了保士达军之外，泰坦斯军也会出现，而DC军的动向则到现时还未明朗化。另外因路娜捷的内部并不能让大型的机体进入，所以这些机体便负责外围戒备的任务。当分配好各人的岗位后，隆巴纳队便向路娜捷的方向进攻。

在版图上看来，敌方果然作出了严密的布防，敌方除了有保士达军这两支部队外，更会有搬坦斯军和监察军的出现，这确实是一场非常难打的硬仗。另外在保士达军的阵中，有一名直言母亲被达巴所杀的少女爱斯菲，达巴为了澄清这是一场误会，于是便先将爱斯菲身旁的其中一部宝爵击倒，跟着便可向爱斯菲解释，爱斯菲最后也明白这只是被赫查所利用，于是便加入了隆巴纳中。

当保士达所带领的部队被击落得十之八九时，基华札便会以反对保士达的独裁为名发动叛变，并且向保士达的部队展开攻击。这时如各玩者希望能有一种比较安全的打法，可先待两方机体也损伤了差不多的时候才出手。而这两部奥津，可用一些攻击力高的机体配合精神点来对付。至于达巴为了救出妹妹柯莉比，便将亚路加MK II驶向沙捷，奥巴斯的旁边，并突入舰内救出了妹妹，在达巴进入了沙捷·奥巴斯的一个回合内，千万不可以将其击毁。

消灭了所有保士达军后，余下的敌人便只有监察军和泰坦斯军。在泰坦斯军这方面，相信各位并不会有什么问题，而监察军这方面，最难处理的都算是西布这家伙，不论HP和攻击力也异常恐怖，不过只要我军集合所有力量，然后以精神加强攻击力，全力向他作出攻击（另外在战斗开始时的头3回合，如玩者不作任何攻击行动时，翟比便会出现把西同和监察军部队带走）。

战事完结后，柯莉比终于也被救出，至于爱斯菲，玩者可以选择让她或基奥转为非驾驶员的机械师，如选择爱斯菲成为机械师，她的坐驾A—TOLL也会消失。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
EVA初号机	真嗣	–
铁甲万能侠	甲儿	–
亚路加MK II	达巴	–
1舰/加15机	–	–

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
原型奥津	保士达	52	1	–
古龙	赫查	52	1	–
沙捷·奥巴斯	基华扎	51	1	–
奥古巴尼	西布	51	1	–
奥津	妮尔	50	1	–
亚历山大利亚	索曼勒	50	1	–
古龙	华沙	49	1	–
古龙	扎查	49	1	–
A-TOLL V	马古度明	49	1	–
A-TOLL	爱斯菲	49	1	–
赫巴比	逸扎	49	1	–
宝爵	人工知能改	49	4	–
亚历山大利亚	加迪	48	2	–
杰奥斯·古洛	监察亲卫队	48	1	–
赫巴比	拿姆撒斯	48	1	–
赫巴比	达基路	48	1	–
亚修罗宫殿	安度	48	1	–
亚修罗宫殿	尼古力	48	1	–
亚修罗宫殿	希基拿	48	1	–
古龙	保士达亲卫队	47	3	–
亚修罗宫殿	保士达亲卫队	47	2	–
卡鲁巴尼宫殿	保士达亲卫队	47	2	–
罗比露迪煞图	保士达亲卫队	47	2	–
卡博罗	泰坦斯兵	46	3	–

第72话 涂改了的地图

完成了上话的攻防战后，隆巴纳队便开结进入了路娜捷的内部，由于上集已说出内部的通道并不能被巨大机械人通过，所以这版中只能派出MS部队和细小的机械人士进攻。

进入路娜捷后，我军会发现除了保士达的部队外，斯洛哥亦会与他的泰坦斯部队出现。由于敌军也有他的实力，所有我军最好不要将机体单独行动，而我军首先遇到的将会是华沙所带领的宝爵部队，因宝爵拥有直线发射的MAP炮，所以我军绝对不可排成一条直线，而我军只要用群体的力量作出排山倒海的攻势，敌方更不可能有招架之力。当消灭了敌方的第1防线后，应先从新整理军力后才向第2防线进发。而第2防线的机体因没有配备MAP炮，所以比较容易对付，但在第2

防线后则是斯洛哥等人，应先做好准备后才向他们进攻。首先面对的将会是尊尼和玛雅，当其中一方被击倒后，余下的一方将会使用“必中”等的精神能力，这时要特别小心，而消灭了余下的1部后，便到了和斯洛哥一战的时刻，我军这时除了需要用加强攻击力的精神能力外，还要用上“回避”这种精神能力，因THE · 0反击时的能力绝不可忽视。

跟着的终于到了与保士达一战了，在通往保士达那里的通道十分狭窄，而面前又是一些拥有MAP炮的机体，所以前路并不易行，幸好原型奥津这部超强机并不会主动向我军攻击，这样可先用数部有2回行动的机体将前面的机体击倒，跟着静侍一旁，等候大军到来，跟着便可对保士达进行歼灭的行动，而原型奥津拥有HP回复的能力，所以如1回合内不能把它打倒，在之前所做的一切将会白费，因此无论如何也要在1回合内把保士达击倒。

正在路娜捷外围戒备的布拉度收到了内部的战斗已结束的消息后，面前却出现了巨大的危机，因一直帮助隆巴纳队的亚玛狄拉才是真正的保士达，而先前的只不过是他的替身罢了。

在这次他带同了多部阿修罗宫殿向隆巴纳队攻击，而且全是一些可2回行动的机体，如我军在这时冲上去向他攻击，大多也只能接受被击落的现实。因所有敌机并不会主动出来向我军攻击，所以正确的方法是每次先用挑拨把敌1部阿修罗宫殿引离阵地，当消灭了1部后再重复动作把另1部引出来，这样便能安全地把敌机逐一击毁。

而到了第3回合，希罗和卡多鲁便会出现协助消灭敌机，但这时我军仍没有足够的实力可打倒亚玛狄拉的原型奥津，所以必须要等到第5回合，在路娜捷内部回来的我方援军出现才可向亚玛狄拉攻击。在第6回合GUNBUSTER和富士皇后号也及时赶回来加入战阵，这时将是我军的反击时机，在亚玛狄拉快要必打败的时候，桀布尼便会在这时出现，并把亚玛狄拉打倒(必须在第69话中救回达巴的妹妹柯莉比，桀布尼才会在这时出现)。

在亚玛狄拉被消灭后，保士达军的力量总算被瓦解了，达巴为了答谢隆巴纳队的帮助，决定暂时仍留在队中与各队员作战到底，而希罗、卡多鲁、桀布尼和田代舰长的部队将会在这时加入隆巴纳队。至于哈曼则与已化名为美利安多的撒古斯已结成联盟，并向地球联邦主面正式宣战，而监察军的统领西撒兰亦召回了西布，洛布和仙迪准备发动最后一击，看来隆巴纳队的命运将会……

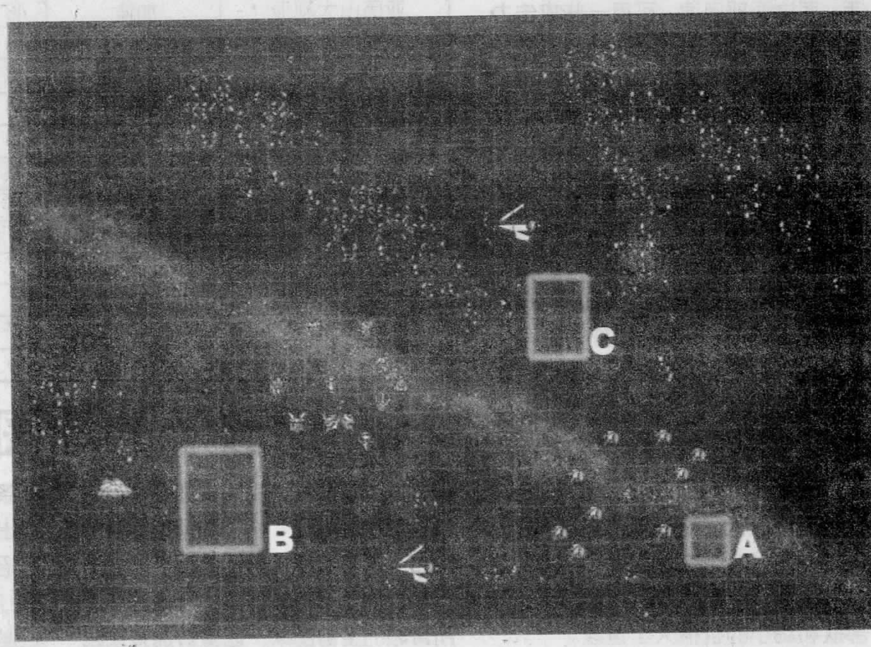
胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰 / 加16机	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
原型奥津	保士达	53	1	-
THE · 0	斯洛哥	52	1	
佳琳姆	宝兰	52	1	
贝铎	尊尼	51	1	
葛士尼	玛雅	50	1	
古龙	华沙	50	1	
古龙	扎查	50	1	
古龙	保士达亲卫队	50	1	
卡鲁巴尼宫殿	保士达亲卫队	48	4	
罗比露迪煞图	保士达亲卫队	48	3	
宝爵	保士达亲卫队	48	6	



第73话 时机来临

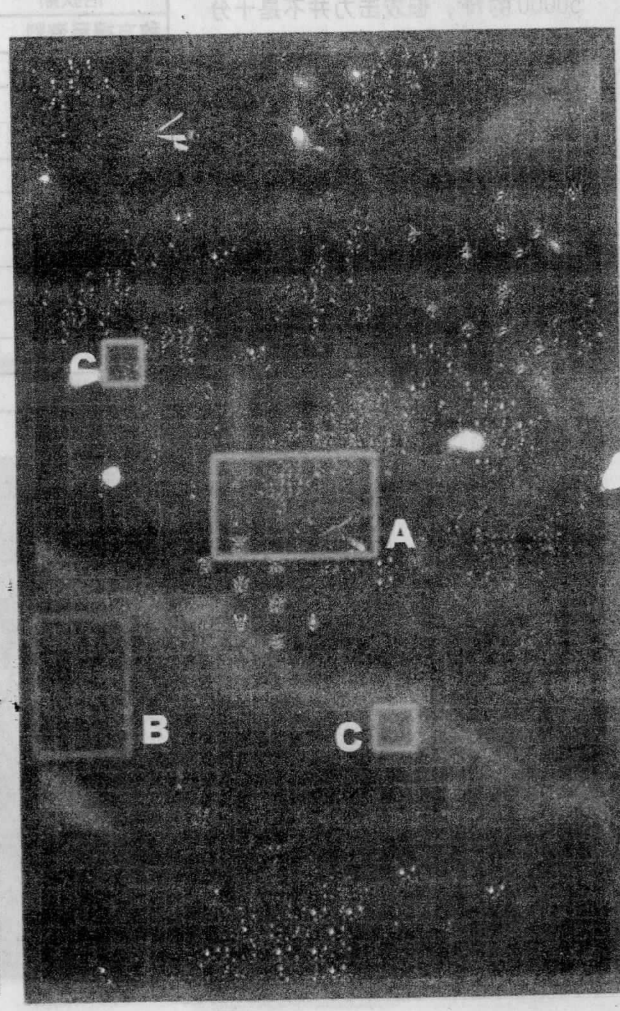
原本曾是隆巴纳队敌人的白河愁，在这时却是向隆巴纳队提供了一些宝贵的消息，原来DC军和保士达军之所以会进攻地球，全是监察军的统领西撒兰一手策划的；另一方面富士皇后号和GUNBUSTER所使用的科技知识，原来是从异星人那里获得的。而多蒙因失去了玲的消息后，一直显得非常担心，于是众人便只有开解他，对他说未来总有再遇玲的一天。

当隆巴纳队到了朗迪里昂后，收到了一段求救信号，跟着由亚宝所带领的先头部队便立即前往营救。

向朗迪里昂袭击的是DC军的部队，虽然大多也是一些见惯见熟的机体，但由于敌军的LEVEL也颇高，再加上有不少的敌人能2回行动，所以不可存任何轻敌之心。开始时我军首要做的，是先派出移动力高和可2回行动的机体，尽快冲上版图上方的朗迪里昂，防止敌军侵入殖民卫星，征树可说是必入被选之列，而行动力稍慢的机体也要尽快从后赶上。当敌军接近朗迪里昂时，可先用西巴士达的MAP来削减敌军的HP，然后我军便可将他们逐一击倒。

在第3回合，我军母舰便会赶到，并会派出机体帮歼灭敌机，在得到我方的援军后，这批DC军已可说没有什么威胁，但到了第4回合，监察军便会出现，这次除了西布外，洛布和仙迪也会在阵中，他们所驾驶的机体全都是攻守超强的，因且我军又要面对一个极大的考验，幸好他们只要其中1人被击倒后，其余2人便会撤退，所以我军只要集中向1人攻击便可以，这样我军可选择向3人中实力比较低的仙迪出手。当监察军被灭后，姬斯和多洛便会来到，而且在这时加入隆巴纳队，而姬斯更会带同1部古华多洛的专用机的沙煞比前来。





胜利条件：敌军全灭
失败条件：敌军到达殖民卫星 / 我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
V高达	亚宝	-
F91	西布顿	-
Z高达	嘉美尤	-
GOD高达	多蒙	-
铁甲万能侠	甲儿	-
亚路加MK II	达巴	-
西巴士达	征树	-
断空我	藤原忍	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
渣古III改	马士文	53	1	-
京麦古	依莉亚	53	1	-
达希鲁夫	拉格	53	1	-
龙飞	亚利艾斯	52	1	-
安多拉	哥特	52	1	-
渣古III改	精英兵	50	2	-
哈曼·哈曼	DC强化兵	50	6	-

我方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
GUNBUSTER	典子	-	敌军全灭/3	A
华露斯奥特R	蕾莉	-	敌军全灭/3	A
1舰/加7机	-	-	敌军全灭/3	A

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
积顿岚	洛布	54	1	敌军全灭/4	B	-
奥古巴尼	西布	54	1	敌军全灭/4	B	-
贝度妮花	仙迪	54	1	敌军全灭/4	B	-
杰奥斯·古洛	监察突击兵	51	3	敌军全灭/4	B	-

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
乍德·德卡	姬斯	50	1	战事结束后	C	-
重炮手高达改	多洛	53	1	战事结束后	C	-

第74话 虚假之协定

从收集的情报所得，在各个殖民卫星中的主战分子其实只占很少数，杜鲁斯亦为化解他们的不满已奔走于各殖民卫星，而且已得到了初步的成果，因太阳帝国已开始慢慢恢复以往的和平之路。这时DC军却向太财帝国进攻，为了能令和平的气氛维持下去，于是布拉度便向各人发出了增援的命令。

经过了一连串的恶战后，对于这战绝对可用小儿科来形容，大多数的敌机也是一些比较次一级的机体，所以战斗起来可说十分轻松，而美利安多所驾驶的恶魔高达需有50000的HP，但攻击力并不是十分出众，只要花多一点时间便可把他打倒。

在第3回合DC军便会派出增援部队，当中会有1部比较难缠的敌人京密煞，它的浮游圆锥炮除了射程远外，威力个命中率也不低，处理时要分外留意。另外杜鲁斯和联邦军部队会在第4回合出现，令我军更有一面倒威势。

胜利条件：敌军全灭

失败条件：母舰被击毁／我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰／加15机	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
恶魔高达	美利安多	55	1	-
山达兰	哈曼	55	1	-
比鲁戈II	奈依	54	1	-
比鲁戈II	人工知能改	51	4	-
多拉斯	人工知能改	51	4	-
京麦古	DC强化兵	51	3	-

我方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	出现TURN数	位置
古兰维路	黄炎龙	50	2	A
格狄斯	黛蒂	50	1	A

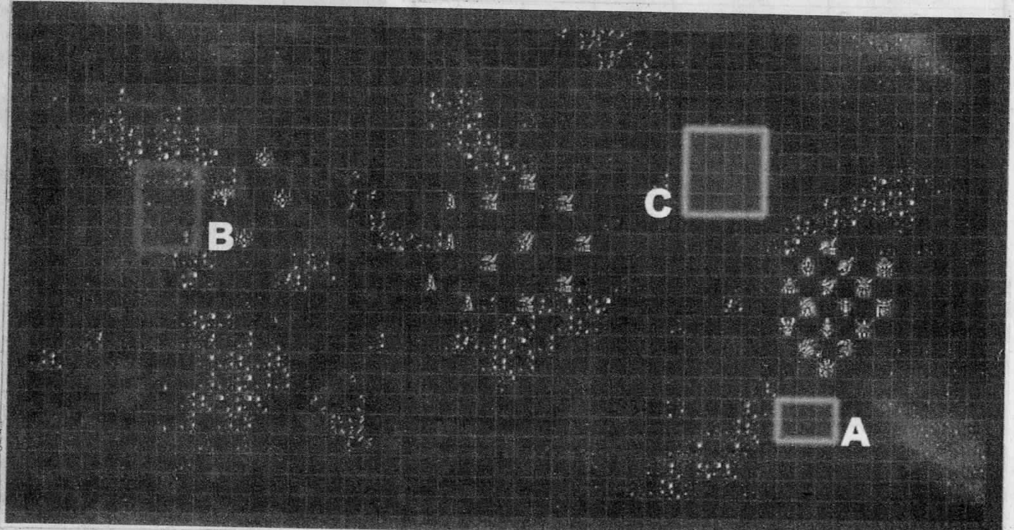
敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
京密煞	DC强化兵	53	1	3	B	
哈曼·哈曼	DC强化兵	51	4	-	B	

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
多鲁基斯II	杜鲁斯	55	1	4	C	
多拉斯	丽迪	54	1	4	C	-
美利奥斯	联邦军兵士	51	1	4	C	-
韦艾特	联邦军兵士	51	1	4	C	-
比鲁戈II	联邦军兵士	50	4	4	C	-





第75话 不请自来的访客

当米基普斯登上了勒佳林号之后，便向众人，当他们正在和地球进行技术交流的时候，而米基普斯此行的目的，便是表明国家的立场和向西撒斯发出最后通牒，要他放弃侵略地球。当隆巴纳队完成了补给的工作后，罗富等人又在于他们面前出现。

这时米基普斯出现，登上了拉·格林姆后便向众人表露了他的身份，原来他和西撒兰是来自同一个星球的，而他则是这星球的监察官。因当他们与地球正进行技术交流的时候，西撒兰背叛了他们，私自进行侵略地球的行动。而这次米基普斯前来的目的便是要西撒兰停止侵略地球。就在这时，洛有3人带同监察军的部队前来，于是隆巴纳队立即作出了迎击的准备。

在战斗开始时，米基普斯会向洛布3人发出停战的命令，但最终也遭到他们拒绝，这样一战便在所难免。

监察军的部队全是一些辣手的货色，而洛布3人更是利害非常，这战可说是异常惨烈，幸好在这话中米基普斯会助大军一臂之力，令我军有一点喘息的机会，否则相信各位也相当不好受。首先我军不要胡乱行动，应排列在基地上，当敌军接近时，便要灵活动用拥有MAP炮的机体来削减敌军的H，跟着才将敌军逐一击倒。在第3回合的时候白河愁与莎菲娜便会前来夫助隆巴纳队，得到了他们的帮助，我军可开始向洛布3人攻击。由于他们每人也有一击必杀的能力，所以应集中所有的战力把他们逐个击倒，在攻击时还应使用闪避这种精神指令，而且还要在1回合把他击落，绝不能令他有翻身的机会。把监察军消灭后，巴库兰便会出现，不过论实力，他们始终比监察军低了一等，所以很容易便可把他们打倒。

战事完结后，白河愁为了地球能得到和平便会向布拉度提出希望加入的请求，虽然布拉度起初也心存怀疑，但最后终被他的真诚打动，让他和莎菲娜加入隆巴纳队。

胜利条件：敌军全灭

失败条件：敌军到达月面都市／母舰被击毁／我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.
1舰／加16机	–	–

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
积顿岚	洛布	57	1	–
奥古巴尼	西布	5	1	–
贝度妮花	仙迪	57	1	–
杰奥斯·古洛	监察突击兵	55	3	–
沙拉里安	监察突击兵	55	3	–
历斯度尼	监察亲卫队	54	5	–
加利捷特	监察亲卫队	54	8	–

敌方援军资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
多诺华·赞	赫鲁露	50	1	敌军全灭	C	–
洛克·密克	基地	48	1	敌军全灭	C	–
洛克·密克	多巴	48	1	敌军全灭	C	–
加多曼·赞	汉宁鲍	48	1	敌军全灭	C	–
沙撒·路布	达米度	48	1	敌军全灭	C	–
兹古·麦克	巴库兰兵	48	3	敌军全灭	C	–
基度·麦克	巴库兰兵	46	4	敌军全灭	C	–
基路博·兹古	巴库兰兵	46	3	敌军全灭	C	–
耕加·路布	巴库兰兵	46	3	敌军全灭	C	–
沙撒·路布	赫鲁露	50	1	多诺华·赞被打倒后	多诺华·赞被打倒的位置	–

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
灰羚羊II	米基普斯	57	1	1	A	–
古兰逊	白河愁	55	1	3	B	–
维棱露改	莎菲娜	54	1	3	B	–





第76话　在命运之炎中

由于西撒兰无视米基普斯的最后停战命令，使米基普斯决定要有所行动。而据消息所得，西撒兰的据点在月球之上，于是米基普斯便决定先下手为强，和布拉度等人联手出击，希望能将西撒斯的野心打倒。而在另一方面，从未来世界而来的苏罗舰等人亦觉得既然命运安排他们加入隆巴纳队，今次的战争已无可避免，于是便决定和隆巴纳队共同进退。跟着，决战的时刻终于来临。未来，米基普斯坚决执行枢密院的决议，不能对人类使用武力。

在战事开始之前，西撒兰会先向众人说出他自己的所谓理论，但当然得不到米基普斯的认同，于是战事就此展开。这仗将会比第75话时遇见的更为凶险，各位绝对要有心理的准备。由于敌军会分了多个小组，所以我军可全体慢慢的前进，把这些小组逐个消灭，但有一点必须要注意的是尽量少用精神点，因要留下来对付这话中的4个首脑。而对付这4个首脑时也应要逐一击破，决不可分散行动，因这只会令我军的能力削减，而攻击前除了要用上增加攻击力和命中率的精神指令外，还要用上闪避这精神指令来减少我军机体的损失。经过了一番苦战后，最终也把西撒兰的野心铲除了，而五飞也在加入队中。

胜利条件：敌军全灭
失败条件：我军全灭

我军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	
古兰逊	白河愁	50	1
1舰 / 加16机	–	–	

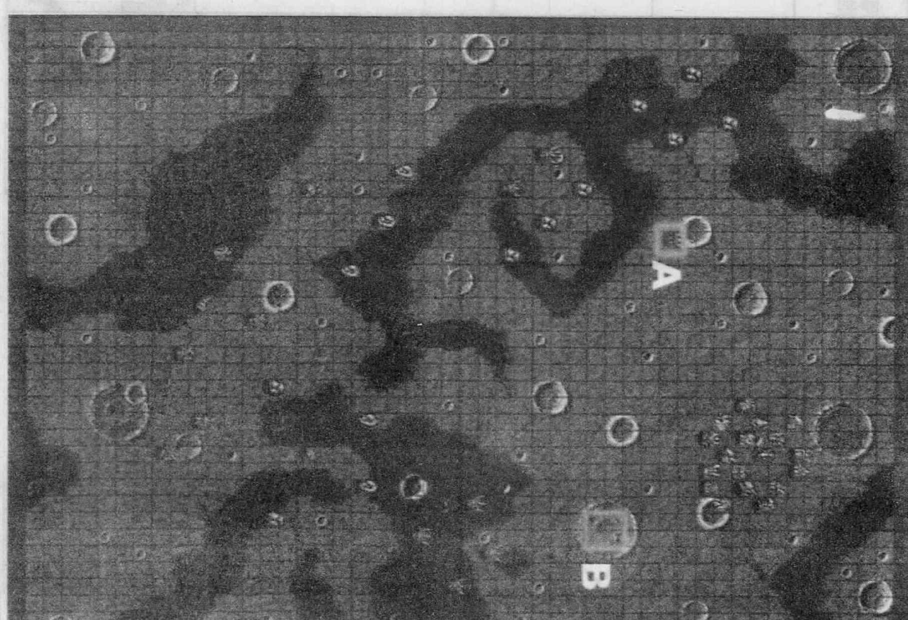
敌军出场机体

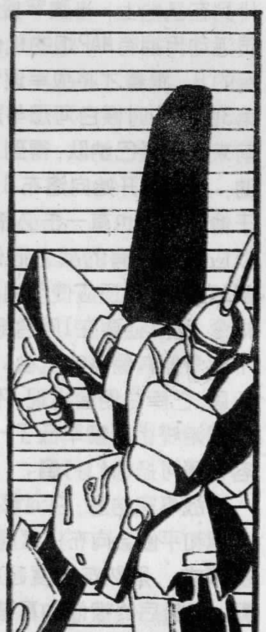
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
巴兰·修利路	西撒兰	58	1	–
积顿岚	洛布	57	1	–
奥古巴尼	西布	57	1	–
贝度妮花	仙迪	57	1	–
拉古·杰奥斯	监察亲卫队	56	3	–
杰奥斯·古洛	监察突击兵	55	5	–
沙拉里安	监察亲卫队	55	9	–
古·兰顿龙	监察亲卫队	54	9	–
历斯多古拉逊	监察亲卫队	54	6	–

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
灰羚羊II	米基普斯	57	1	1	A	–
双龙高达	五飞	50	1	4	B	–





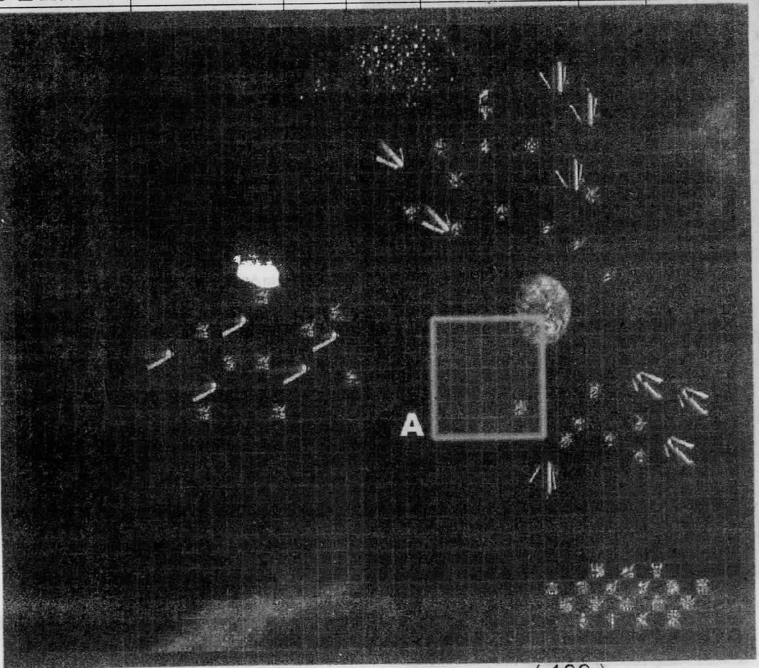


第77话 失败者的凯歌

胜利条件：阻止卫星撞向地球与敌军全灭				
失败条件：卫星撞向地球 / 母舰被击毁 / 我军全灭				
我军出场机体				
机体名称	驾驶者	LV.		
沙煞比	吉华多洛	-		
1舰 / 加16机	-	-		
敌军出场机体				
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
卡碧尼	哈曼	58	1	-
多鲁基斯 III	美利安多	58	1	-
山达兰	精英兵	58	1	-
渣古 III 改	马士文	58	1	-
京麦古	依莉亚	57	1	-
达希鲁夫	拉格	57	1	-
比鲁戈 II	奈依	57	1	-
龙飞	亚利艾斯	56	1	-
安多拉	哥特	56	1	-
美利奥斯	人工知能改	56	1	-
韦艾特	人工知能改	56	1	-
京密煞	DC 强化兵	55	2	-
达希鲁夫	DC 强化兵	55	2	-
渣古 III	DC 强化兵	55	6	-
比鲁戈 II	人工知能改	55	5	-
哈曼·哈曼	DC 强化兵	54	3	-

NPC 资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现 TURN 数	位置	强化部件
多鲁基斯 II	杜鲁斯	58	1	3	A	-



隆巴纳队受莎莲上尉的邀请而来到科布兰市，从她的口中得知杜鲁斯正期望莉莉娜能成为统一地球圈的推动者。但莉莉娜现今正被她的哥哥美利安多所幽禁，而太阳帝国的控制权也落在他的手上，而更令联邦政府小痛的是美利安多现在和 DC 军保持着合作的关系。就在此时，隆巴纳队突然收到了一个惊人的报告，有十数个殖民卫星正向着地球的方向撞去，听到了这个消息后，众人也感到非常震惊，因为若这些卫星坠落在地球时，整个地球上的生物都会被毁灭。在这个危急的环境下，众人唯有立刻离开月球，向地球的大气圈进发。

由于炸毁这些殖民卫星会引起一些严重及不可预计的后果，令隆巴纳队一时间也无计可施，就在这时，律子便提议使用一种名为“ICE SECOND”的物质，把它安装在殖民卫星上，应可把殖民卫星反应炉停止活动，于是各机体也配备了“ICE SECOND”。

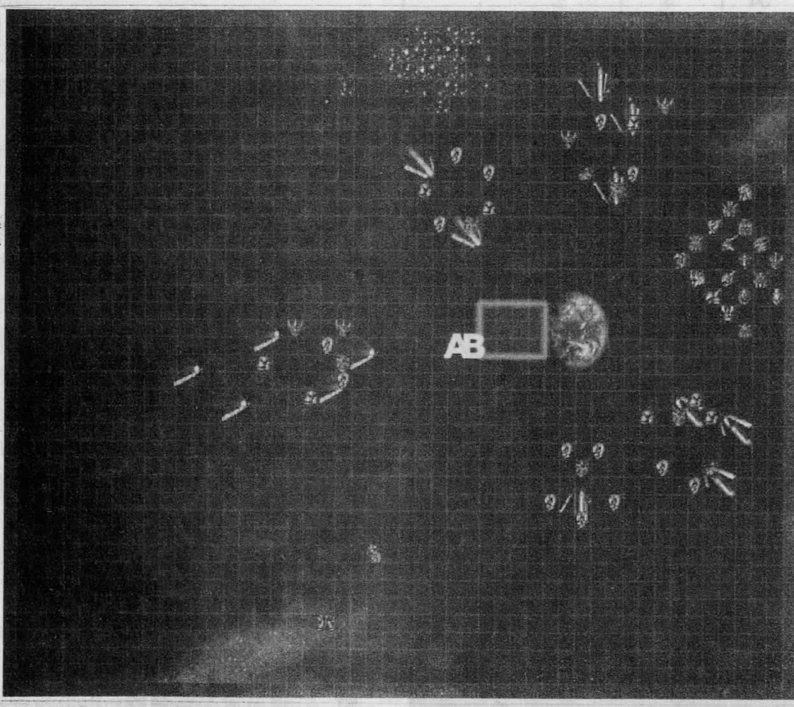
在这话中 DC 军绝对是全体总动员出击，因 DC 的多名大将也会出现，当然包括了哈曼，而美利安多也会在这话中出现，还与哈曼站在同一阵线。首先应将我军的机体分成数队，由移动力高的机体来处理远方的殖民卫星，而移动力低的机体则可处理面前的那些。当完成了这任务后，便可正式对敌人反攻，而这时的古华多洛可尝试说服哈曼放弃进攻地球的行动，但最后也得不到哈曼的接受，因此只有把她消灭。在第3回合杜鲁斯便会来到，他会带同联邦军的部队协助隆巴纳队歼灭敌军，当哈曼和她的部队被消灭后，杜鲁斯便会走到美利安多的身边，希望美利安多能停止战争，并且以自爆来令他得到觉悟，但对于杜鲁斯的死，美利安多满不在乎，还继续向隆巴纳队攻击，于是只有把他消灭（如一早已把美利安多打倒，杜鲁斯便不会自爆，也不会因此而死）。

第78话 始与终的集合之地

胜利条件：敌军全灭					
失败条件：魔鬼高达到达地球 / 我军全灭					
我军出场机体					
机体名称	驾驶者	LV.			
GOD高达	多蒙	-			
断空我	藤原忍	-			
1舰 / 加15机	-	-			
敌军出场机体					
机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件	
拉古·杰奥斯	翟比	60	5	-	
魔鬼高达	DG玲	58	1	-	
巨大尊者高达	柯诺比	58	1	-	
杰奥会斯·古洛	监察突击兵	57	4	-	
沙拉里安	监察亲卫队	55	2	-	
古兰顿·龙	监察亲卫队	55	8	-	
历斯多古拉	监察亲卫队	55	4	-	

NPC资料

机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
多鲁基斯II	杜鲁斯	59	1	1	(杜鲁斯在77话中没有自爆)A	-
多拉斯	丽迪	57	1	1	(杜鲁斯在77话中没有自爆)A	-



这时奈依被隆巴纳队从太空中救了回来，她认为自己是一个推动战争的分子，所以应受到制裁的，而卡多鲁却对她说，人类间的战斗已结束，应把已往的事忘记，但奈依仍怀着战争才是推动人类进步的原动力的观念。

因此一时间也不能令她改变。另一方面，嘉拉拿在这时发现自己原来已怀有卑斯的孩子。西娜在这时感应到地球正被一股邪念所包围着，满脑疑惑间，隆巴纳队发现有一批敌军逼近，而且竟是已被消灭的监察军?当与敌军接触后，发现原来翟比接收了西撒兰所余下的军队。

在开战前翟比会狂妄地说出他的目标已不只是的地球，而是无边的宇宙，还有他已是一个全能的神，跟着他便化成了五个分身把隆巴纳队重重困着。就在这刻，魔鬼高达和巨大尊者高达也出现了，并向地球的方向进发，而玲原来已被柯诺比把她变成了魔鬼高达的一部分。

在这话中，我军除了要打倒翟比外，还要阻止魔鬼和巨大尊者高达进入地球。首先应找出翟比的五个分身中那个才是真身，因只要把真身打倒，监察军便会撤退。而真身的找法是留意翟比在分身前的位置，因这个便是真身。只要配合精神能力来攻击他，应该也不是什么问题。如想得到更多的经验值，可尝试先把所有分身击倒后才攻击真身，但精神能力和MAP炮的使用必要计算得十分准确，因到最后可能在没有这些附加要素的协助下，而令我军伤亡惨重。

魔鬼高达这方面，由于多蒙并不能把魔鬼高达内的玲唤醒，最也只好狠心地把她打倒，而柯诺比这可恶的家伙当然是不能放过。这两部机体除了HP高外，并没有什么利害之处，很快便将之击倒。

在这时，刚被击退的翟比和柯诺

比再次出现，而由赫鲁露所率领的巴库兰军也会出现当中，令隆巴纳队变成三面受敌后的景况，这时在嘉拉拿的腹部放出了奇异的光芒，跟着更会便出现多诺华·赞上，她明白到这是伊狄的意旨，于是便向赫鲁露细心解释，终于赫鲁露也被打动，决定不再与地球为敌，可是却未被她的部下汉宁鲍所认同，而且汉宁鲍更向多诺华·赞开火。

开始时，我军的首要任务便是不要令赫鲁露的战舰被击毁，因此我军应大举南下，消灭巴库兰军，替赫鲁露解除威胁。跟着便可开始对付魔鬼高达和巨大尊者高达，在这次当魔鬼高达的HP少于一半时，玲便会被多蒙唤醒，之后他们会使出一招“石破LOVE LOVE天惊拳”把魔鬼高达消灭，而巨大尊者高达只要派出数个能2回行动的机体，便可把它轻易消灭。而这时殖民卫星竟再次活动起来，而葛士莫等人为了解除这次危机，便发动了依迪之力，把所有的殖民卫星和自己一同消失于这个空间。

由于翟比在这时是处于一个刀枪不入的状态，所以暂时不要向它攻击，应在这时重整阵容。在第6回合时，尊尼便会出现，而且他更会走到翟比的身旁自爆，在爆炸的影响下，翟比因此失去了刀枪不入的能力，这时我军便可对翟比进行攻击(如在第6回合时，我方向翟比身后的两部敌机使用挑拨这精神能力令它们移向前方，在尊尼自爆时，这两部敌机便会一同被炸毁)。因翟比最远的攻击范围是10格，所以我军可以11格为半径来列阵，把我军的机体包围着翟比，到了下一回合时，便可向他发动总攻击。在攻击时除了要用精神能力来加强攻击力外，还要使用闪避，因翟比的攻击力绝对能一击必杀，经过了众人的努力下，翟比终被消灭。

在战后，莉莉娜在多番努力下，终于能令地球圈得到统一，而隆巴纳队也在这时光荣解散。

胜利条件：敌军全灭

失败条件：多诺华·赞或母舰被击毁/我军全灭

我军出场机体

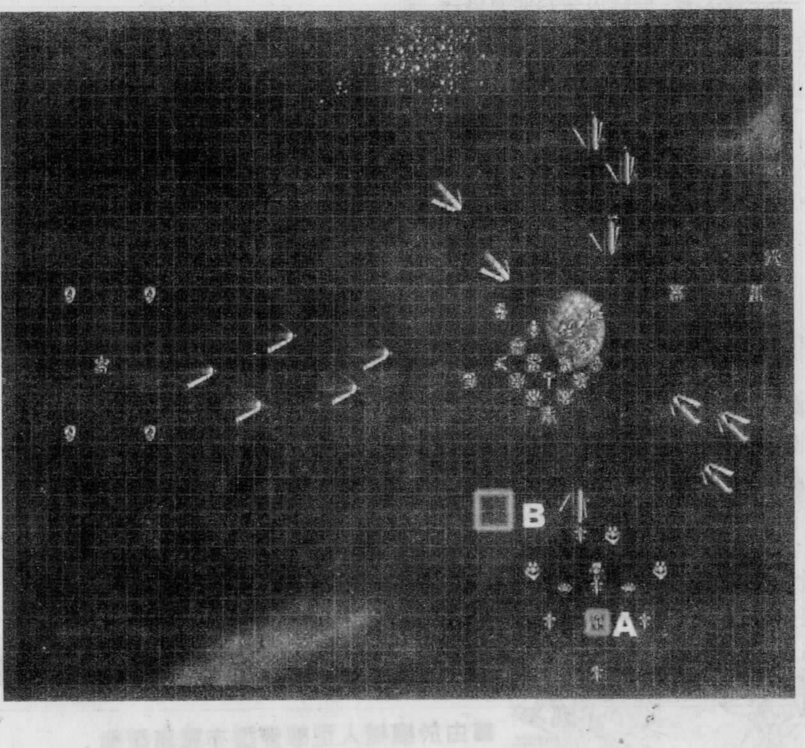
机体名称	驾驶者	LV.
GOD高达	多蒙	-
断空我	藤原忍	-
1舰/加15机	-	-

敌军出场机体

机体名称	驾驶者	LV.	数量	强化部件
维露斯安	翟比	60	1	-
魔鬼高达	DG玲	60	1	-
巨大尊者高达	哥诺比	58	1	-
加多曼·赞	汉宁鲍	58	1	-
杰奥斯·麦克	监察突击兵	57	4	-
杰特·麦克	巴库兰兵	57	5	-
洛克·麦古	巴库兰兵	57	2	-
沙撒·路布	监察突击兵	57	3	-

NPC资料

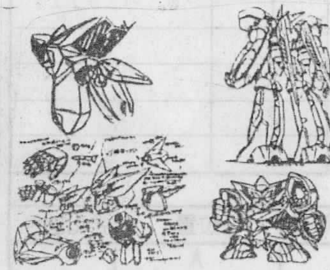
机体名称	驾驶者	LV.	数量	出现TURN数	位置	强化部件
多诺地·赞	赫鲁露	59	1	1	A	-
多鲁基斯II	杜鲁斯	59	1	1	(杜鲁斯在77话中没有自爆)B	-
多拉斯	丽迪	57	1	1	(杜鲁斯在77话中没有自爆)B	-



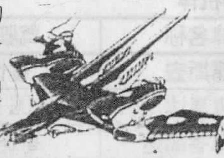
主角机体介绍

超级机械人

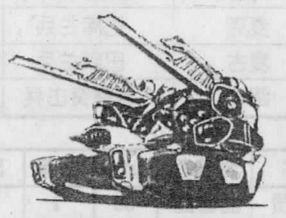
本是在联邦政府建立前美国为与日本的超级机械人抗衡而制造的机械人，但由于联邦政府的成立而令计划中止。之后，由破岚财团的援助下直接完成。正如一般超级机械人般，可因战况而由机械人型态变型成飞行及战车型态。全高48.7米，重357吨。



古洛狂风



■飛翼狂風



■狂風陸行者



■古洛狂風

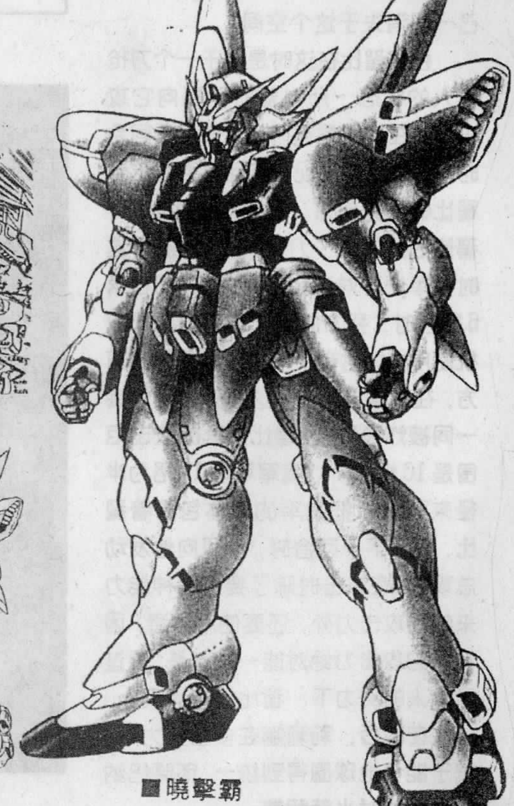
真实机械人

联邦军为预备对抗由外宇宙而来的侵略而制造的机械人。与白河愁的古兰逊一样，同样以黑洞能源推动，同时装备了黑洞炮作标准火器。由于机体设计上以机动战士作蓝本，故拥有优良的机动性。全高19.8米，重132.4吨。

晓击霸

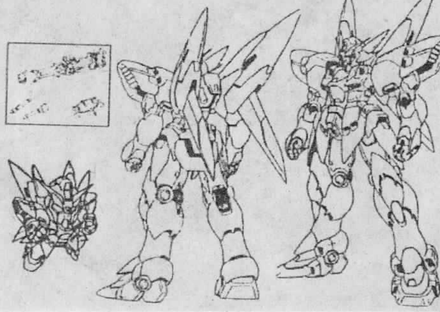


■由於機械人型態變型亦飛行型態



■曉擊霸





■由於機械人型態變型亦戰車型態


ソウカイギ
双界儀
紫微仙

双界仪

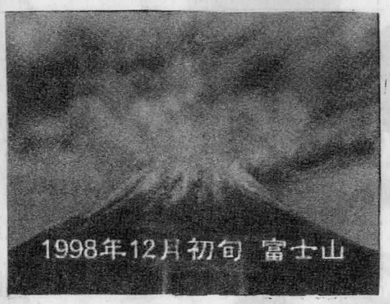


PS	厂商：SQUARE	类型：RPG
	发售日：发售中	媒体：CD-ROM

故　　事

日本平成10年12月(1998年12月9日)，一名在富士山气象所的工作员，早上在窗外发现有奇怪的景象，被雪所覆盖的富士山上出现了3个大光柱，细心观看，在光柱内分别有三名穿着中国衣服的男女。光柱的光亦越来越强，而且威力甚大，连整个山亦分成了两半，由于在强大的能源冲激之下，这个睡火山突然发生大爆发，造成了一条高150km、直径10km的大火柱，引至直径100km的土地下陷。在很短的时间内日本的八个灵山亦出现同样情况，虽然火柱很快便熄灭，凝结成类似树木型巨柱，但是已经造成了日本14%的人口死亡及17%的土地消失。传说中的巨柱出现，打开了分开着生存中的人所居住的“现界”，及已死亡的东西所住的“常界”(双界)，他们称之为“遗禁之门”，就这样进入了双界仪世界。









双界仪的世界及介绍

在双界仪的神话中，8棵树木型石柱出现时将会是打开“遗禁之门”的先兆，当每9000年出现的石柱开花结果的时候，便是造成世界的常规大乱的时候，会出现一些在现世界中不会出现的奇怪事情及异像，而传说中吃了那些石柱的果实后便能长生不老。在这个双界合一的乱世下，得到长生不老是否有价值?所付出的代价又有多少呢?

双界仪是一个“五行”属性的世界

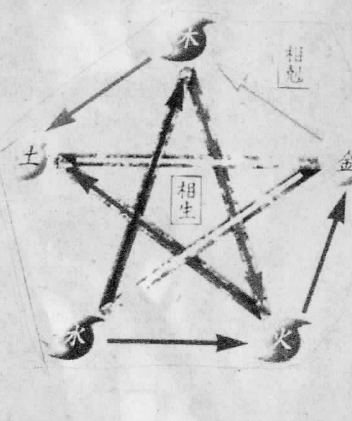
游戏的主角及敌人属性金、木、水、火、土相生相克的，看来好像十分复杂，但是你不需要因为这样而被恐吓倒，因为在游戏开始的时候五行对角色们所造成的攻击影响并不大，反而要注意的是龙穴的颜色变化，对角色的帮助及影响，至于要以属性相克来对付敌人便要预先知道敌人的属性，在开始游戏前选择适当的角色来应战，但是如果玩者有足够技术的话是可以不需太重视的。

(五行属性的相生相克表)

“木”“火”“土”“金”“水”五行属性的主要元素。

而万物组成的元素木生火、火生土、土生金金生水、水生木，此乃五行属性中的相生论。

而万物中的木克土、土克水、水克火、火克金、金克木，此则和相生轮相反的相克轮。



◆游戏的操作方法

方向挚

◆上 "前进" 在按实时可持续一定的速度前进，再次加入方向后便会以孤形的路线移动。

◆下 "防御" 一回入力便会进入防御状态，放手后便会回复原本的姿势(在防御状态的时候，玩者可防御正面的'寄神'攻击，但当然会有某些攻击会削减体力或甚至不能防御)。

"后退" 在方向挚下方连续入力两次，便可立即弹后约两个身位。

◆左右 "回转" 以自身为中心点左右自转，方向挚左=左回转，方向挚右=右回转。

"横移动" 方向挚右连续入力两次=右横移动，方向挚左连续入力两次=左横移动。

×挚 直接攻击'武器直接打击'、旺气弹飞行攻击'，在连打时可舞出多段的连斩攻击，而当按实×挚时则可发动奥义攻击。

□挚 神通足 比DASH更快的特殊移动，但只可向正前方突闪，在突闪中再追加入力则可立即停止突闪动作。

△挚 跳跃，在跳至本身角色的最高点时再追加入力则使用二段跳跃，而在崖壁边缘时使用跳跃则可抓紧崖壁的边缘。

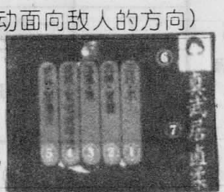
○挚 1)可展开一定距离的结界捕捉敌人(只适用于可使用结界捕捉的敌人)。

2)在连打入力时，便会发动封阵符的奥义(封阵符的招式分为八级，当封阵符发动中入力一次则代表使用咒符的第一级威力)。

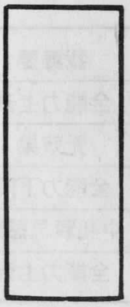
L1挚 左180度回转(在战斗中自动面向敌人的方向)

R1挚 右180度回转(在战斗中自动面向敌人的方向)

L2/R2 转变视点



◆角色选择画面解说



1)五行一每个角色五行属性的表示

2)五神一守护神的五行属性力量之源表示

3)阴阳一五行属性的力量倾向表示

4)流派一角色本身所属的流派表示

5)武具一装备中的武具名称表示

6)角色样貌一现在选择中的角色样貌表示

7)名称一现在选择中的角色名称表示

◆能力值画面解说

1)打击攻击一影响对武器直接的打击力

2)旺气攻击一影响旺气弹的攻击力、发射数目及飞行距离

3)对打击防御一影响敌人的直接打击力，自身防御力、耐久力和防御范围

4)对衰气防御一影响敌人的衰气弹攻击，自身衰气防御力、衰气、感染率、耐久力和防御范围

5)结界一影响结界的展开数量(最多可同时使用五个)、展开时间和强度

6)对阵符一影响咒符数目和咒符攻击力

7)跳跃一影响跳跃的直接高度、落地的硬直时间、超级太极弹的飞行距离和神通足的突闪距离。

◆战斗画面解说



1）现世之碎片的残存量——表示碎片现在的残存数目，每当回收其一碎片便会自动减少残存数值。

2）咒符——现在手持咒符的数量表示。

3)奥义——现在留下的奥义数值表示，每次使用均会自动减去残留数量。

4)HP(体力)——现在操作中角色体力表示，而不同五行属性均会以不同的颜色表示，当体力减少时颜色会开始钝浊，衰气感染状态时则会以黑雾表示(在按START击时可看到体力的正确指数)。

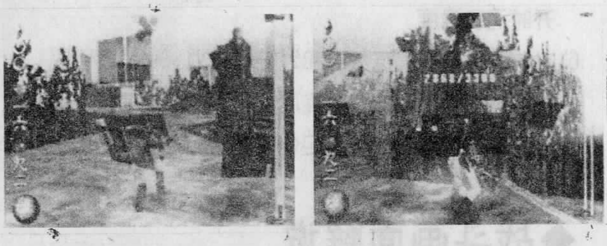
5)结界——展开结界数量的表示。

6)衰气'旺气'——红色数值代表衰气的数量，绿色数值代表中和状态，而蓝色数值代表旺气的数量，当进入旺气状态时则可使用寄神攻击'现世之碎片'。



◆破坏小型的"现世之碎片"是提升能力的方法

SAMGHARAMA是梵文佛教的特别用语，又称现世之碎片，它们分为三种颜色，分别是红、黄和蓝，看起来好象水晶一样，而破坏它们是可以提升能力点数的，在游戏中这是提升能力值的主要方法（一般的对付敌人是不会提升能力的），红色有1分、黄色3分及蓝色5分。



破坏方法

因为现世之碎片主要由衰气形成，所以一般的旺气攻击难以将之成功破坏，而当玩者使用旺气弹作远距离攻击碎片的话，是会给予碎片力量而使其形成衰气弹反击玩者，所以玩者应使用直接了当的攻击最好不过，另一方面，现世之碎片不是完全没有攻击能力，当玩者在近距离触碰到碎片，便会立即损耗一定的体力值，同样地玩者可以使用咒符攻击（一穴点螺）来破坏碎片的。

◆龙穴

在版图上会出现一些分别有白、蓝、黑、红和黄的图型图案在地上，分别是代表金、木、水、火和土，亦会因为属性而对人造成不同的效果，故事中这些东西称之为龙穴。

◆奥义攻击

每个不同角色所拥有的必杀特殊攻击，当按实×掣后便可发动奥义必杀技，再追加入力便可发出极强破坏力的奥义攻击，另外玩者在发动奥义攻击时，同样需要注意五行属性的影响力。

"奥义之珠"

每当玩者击倒不同的寄神时，便会有机会取得奥义之珠，而且奥义之珠出现，会因玩者使用不同的攻击直接影响出现率（即使用高级的技巧）。

◆封阵符效果一览（五方轮独门秘技'封阵符'）

咒符的使用，全数与天地阴阳互相干涉，而不同的咒符数目，均可产生不同的效果。

在按实〇掣时，封阵符发动，在封阵符发动中，每入力一次代表咒符的使用数量，例如在封阵符发动中按一次〇掣，便可发动'一穴点螺'的攻击。

如表所示

符的张数	阵式的名称	效果
1	一穴点螺	能贯穿敌人的攻击
2	二王仙胎	消毒
3	三元镇守	30秒内敌方衰气攻击无效可防衰气弹攻击
4	四方色灭	对画内的敌人攻击
5	五芒醒力	30秒内攻击力×2，衰气攻击无效
6	六气封杀	敌人在11秒内行动停止
7	七星超鬼	制造自己的分身
8	八极天地	自己的体力完全回复拥有无敌的状态。

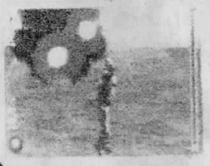
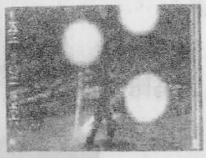
龙穴对人物影响一览表

龙穴的颜色	真武居直柔	御巫瑞穗	八洲大骑	朱童日芙美	琴平梓	我舞要
蓝	HP完全回复	全能力上升	中和衰气感染	全能力下降	无效果	全能力上升
红	全能力上升	全能力上升	HP完全回复	中和衰气感染	全能力下降	无效果
黄	无效果	无效果	全能力上升	HP回复	中和衰气感染	全能力下降
白	全能力下降	全能力下降	无效果	全能力上升	HP完全回复	中和衰气感染
黑	HP完全回复	HP完全回复	中和衰气攻击	全能力下降	无效果	全能力上升

◆寄神的对战方法

在游戏的战斗中，时常会有一些不知名的寄神向玩者攻击。

某些寄神会使用直接攻击，但某些则会使用衰气弱作远距离攻击，当中更会带有毒性的衰气弹，除了会使玩者损耗一定体力外，更会感染衰气(毒状态)。

◆结界之展开

在可以捕捉寄神的距离时，按○掣便可自动展开结界。

在结界展开后，寄神会在一定时间内被拘束(不能作出任何攻击及防御)。

拘束的时间分为三种不同的阶段，在经过蓝→黄→红三种颜色的变化后，结界便会自动消除。

结界可以复数展开，当玩者面对单一敌人时，可以一次过展开多重结界拘束敌人，形成多重的积层式结界，相反地，当玩者不幸地被寄神的结界捕捉，需立即连打攻击掣或方向掣来脱身。



◆攻击在结界内的寄神会增加玩者两倍的直接攻击威力。

现世之碎片

红——32枚
黄——5枚
蓝——3枚
龙穴——3个

寄神种类

Anmo×17
Honade×4
Hidaru×7
Medoehi×5
Moujabune×5

第一話　珠洲

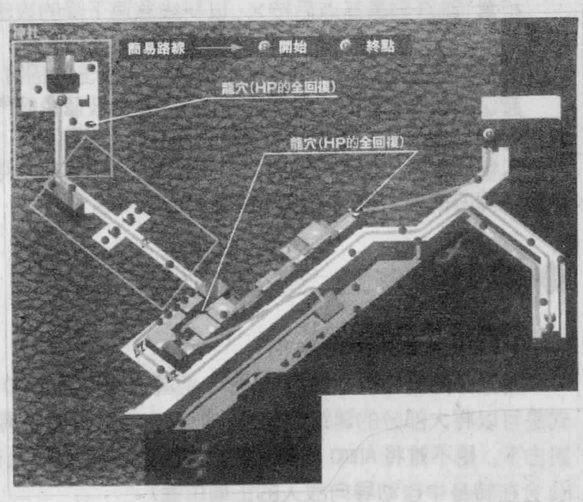


故事

在黄昏的时候，事情发生在须须神社，四周的环境平静得有点奇怪，五方轮的成员之一真武居真柔来到目的地须须神社，然后伸手插入左手边树内，取出了一块古旧的石版，正当真武居离开时，突然街上发出警报和狼烟，而居民亦立即回到建筑物内避难，不久敌人的寄神便出现，战斗亦随即开始。

击倒一定的寄神后，把右手边的旺气BAR储至黄色以上，便可立即前往敌人头目的住处。见到了一位女学生被寄神所袭击，主角真武居及时赶到把寄神击倒，女子问真武居那些是什么，主角回答说这便是由衰气块所造成被称之为寄神的东西，突然一位老伯在空气中出现，并且立即发放衰气，把这位女学生击倒，当场死亡。原来那块石版便是御石神文书，主角介绍了自己是真武居家第577代真武居直柔后便立即与老伯元圣天尊决战。

(能登半岛极北端位置的珠洲岬，同样是第一话的战斗舞台，而由拥有一万二千岁以上的“紫微仙”所张开的结界中，五方轮的成员需以五行属性的相生相克来击倒寄神，而拥有不同属性效果的“龙穴”同样可帮助玩者取得胜利。)



第一话登场人物介绍

真武居直柔



性别：男
身高：175cm
出身地：冲绳
年龄：看似18岁
五行：木
五色：蓝
五神：苍龙
五德：仁
阴阳：阳
螺旋：右
流派：紫微武甲法

在8年前继承了五神宝珠之一的苍龙魂，自小便跟父亲四处游历，并进行修行，由于五神宝珠和自己性命连成一体的仪式未能完成，而父亲已逝世，所以他仍然对这些事情一无所知，五神宝珠的力量也仍然未能引出。

直柔初斯使用的武器是暗阳炎，是一把红色的真武居家家传宝剑，其后他改用了一把现世之剑“荒霸吐”。他是五方轮的成员之一，战斗方面以雷系攻击为主，战斗力、魔法及跳跃力是五方轮中最平均的一个，由于经常舞动大剑的关系，所以手腕的肌肉十分发达，性格方面为人坦率真诚，因为不会小看他人，所以十分讨厌看小人的家伙，他虽然对事物的理解力比一般人强，但却对恋爱方面的触觉十分迟钝。

战斗招式

若雷：×连打，除了斩击之旺气弹亦同时发放，第三及第八段攻击有对空攻击的作用。

大雷：↑四步以上后接×，是一种突进的攻击追加旺气弹。

犯士雷：被攻击时按×，是一种全方击的攻击。

鸣雷：△后×，跳跃降落时的对前方180度攻击追加气弹。

焰雷：□后×，BOOST移动时的攻击，是一种突破的招数，不能立即消灭敌人的话自己亦会受伤。

析雷：跳跃到最高点后按×，以斜线急速下降的攻击招数。

卧雷：△△后按×，向下方发放旺气弹攻击的招数。

超级太极弹：紧按×储气后再按×，全身被蓝色旺气包围着的突破攻击，消费1枚MATERIA。

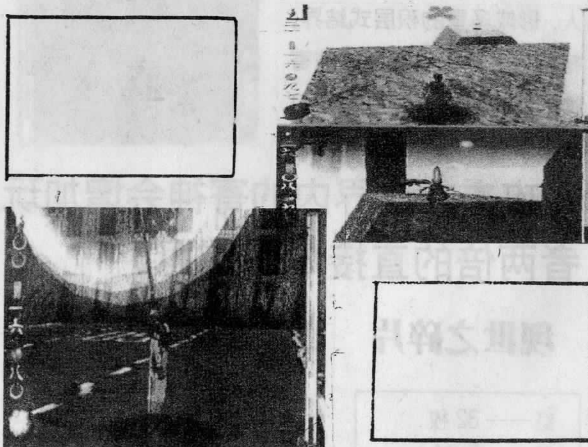
黑雷：紧按×储气一段时间后再按×，第2话后才可使用，挥刀向前方重击后追加雷电攻击。

紫微仙的领导者，管辖三结界中“星”的人 元圣天尊 河伯

性别：男
年龄：12000岁以上
身高：181cm
出身地：西方大陆
使用神器：玉琮
五行：土
五色：黄
阴阳：阴与阳
螺旋：无



人称元圣天尊，在紫微仙的成员中最为年长的一个，有领导者的风范。他的外表看起来好像一位慈祥的老人家，但是其实他却是一名野心巨大，追求长生不老而不择手段的奸险老人，在平安时代，他曾利用一位女性进行长生不老的研究实验，结果研究失败了，那位女子亦因此而死亡，由此可知他是一名冷酷无情、自私和为达到目的而不理别人生死的人，相信这次的灾难亦因为他而起。



◆神社

寄神之初回战

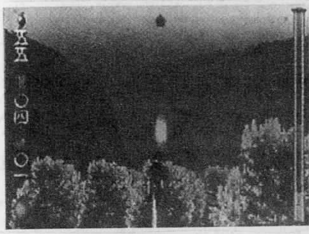
游戏开始的地点“须须神社”，地图右侧位置Anmo群会在游戏开始不久向玩者攻击，因为游戏中的其中一个模式是可以将大部分的建筑物破坏，所以应将战场的距离拉至右侧的Anmo群中，在“真武居”的旺气与紫微武甲法的攻击下，绝不难将Anmo击倒，但同样因为Anmo属于飞行型态的寄神，所以适当地使用L1掣来转身便十分重要（L1/R1会在转身中自动导向敌人的正确位置）。

CHECK1

神社屋顶上的黄色现世之碎片，玩者需使用L2/R2掣转移视点才可察看。

使用灯塔取得黄色世之碎片?

因为游戏开始时主角的能力值比较低的关系(例如跳跃力和神通足等等)，所以配合一些建筑物来增加机率便十分重要，而开始部分的神社灯塔便可帮助“真武居”攀上神社的屋顶上，之后便可破坏黄色的现世之碎片。





CHECK2

1)在神社左侧的高处同样有黄色的现世之碎片，现者需在屋顶上以斜视的角度才可成功到达。

2)目标的位置比较高及远，所以需利用建筑物的辅助，而在屋顶上使用神通足突闪的话，玩者首先需要提升神通足的能力两倍(即游戏开始时的神通足能力×2)。

◆社务所

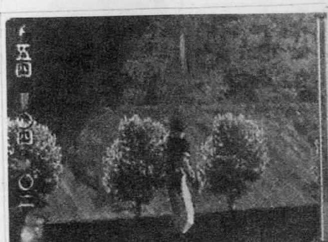
社务所前方位置可使用直接攻击破坏红色的现世之碎片，而高处位置的碎片当然可以在社务所屋顶上将之破坏，而破坏方法可先在屋顶上对准碎片的位置，再使用直跳配合神通足便可成功破坏碎片。

CHECK1

社务所屋顶上的位置，玩者可以发现原本是寄神出现的地点。

CHECK2

浮在半空高处的蓝色现世之碎片，以现在直柔的跳跃力是不可能取得的，而最低限度是需要提升直柔的跳跃力达第六级，才可在通道中心的“鸟居”上使用神通足破坏。

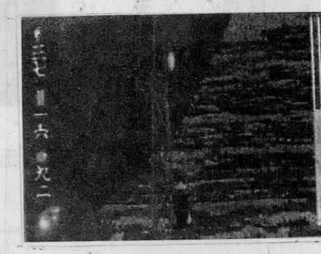




◆灯塔

适当地使用无敌时间!

当玩者不幸被敌人的衰气击中及感染衰气时，玩者可立即利用灯塔的攀爬位置将衰气解除，而且在攀爬灯塔的整个过程中均会完全进入无敌状态，另一方面玩者在灯塔上可同时使用神通足取得红色的现世之碎片。

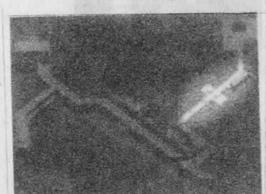


◆民家



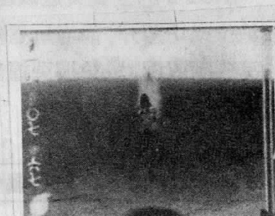
使用木柱上的位置!

在沿海路线的民家上，正浮游黄色的现世之碎片，而因为高度的关系，真武居便需要先攀上民家的屋顶上，再使用斜跳才可攀上木柱上，但落点的位置同样十分留意，因为在落点时大多会因为落地时的硬直使玩者掉回地面，所以在跳上木柱的落点应以木柱旁的电箱为准。

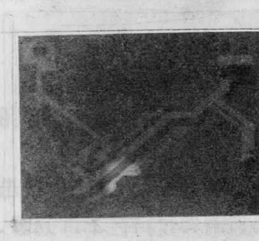


◆海岸

海上浮动的黄色现世之碎片，因为距离的关系，所以真武居是完全没有机会破坏的，而能够及唯一破坏碎片的方法，是使用朱童桧文的跳跃攻击，所以在游戏开始时可不用理会海上的黄色现世之碎片。

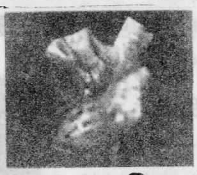


在海岸中心的位置上，同样浮上另一片的黄色现世之碎片，而因为高度的关系，玩者需使用跳跃攻击才可将之破坏，但需要留意的是当真武居使用直跳攻击的话，是不可以在最高点击中碎片的，此时玩者应使用“析雷”作空中近距离击破。



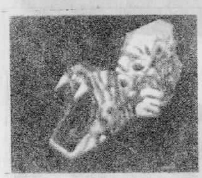
◆寄神击退之章

Anmo	五行属性‘土’
LEVEL	1
体力	96
衰气结界	无
弹性	无
结界无效化	无
衰气感染	无
攻击方法	体当(直接攻击)



Anmo在整体上而言，绝不是一只极强的寄神，而其主要的本钱是拥有极高的移动速度和飞行能力，当玩者在攻击Anmo时，Anmo大多会使用回转移动使玩者难以捉摸其确实位置，但只要在Anmo回转时立即按L1/R1掣，便可立即自动导向寄神的位置从而作出有效攻击。

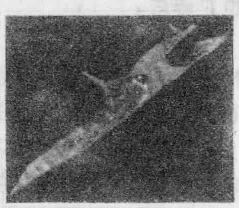
Hidaru	五行属性“金”
LEVEL	3
体力	96
衰气结界	无
弹性	无
结界无效化	无
衰气感染	无
攻击方法	高速体当(突进攻击)



拥有极强破坏结界的能力，所以即使用结界将其封锁，Hidarum同样可在一瞬间摆脱出来，而使用旺气弹攻击同样收不到理想的效果，所以应以密集的近身攻击为主。

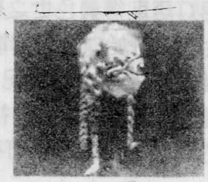
Hidaru的主要突进攻击，因为速度极高的关系，所以绝难成功避开，而当玩者使用连斩攻击时，应在连斩中的第二剑收招，以免被突撞击中，当然在收招时需配合防御动作来减低受伤程度。

Moujabune	五行属性‘火’
LEVEL	3
体力	96
衰气结界	无
弹性	无
结界无效化	无
衰气感染	无
攻击方法	溶解液



Moujabune的主要攻击为向上方喷出的溶解液，而效果范围只维持在本体范围，而且大多只会在玩者接近时才发动攻击，所以在一定距离下使用旺气弹攻击便不难将之击倒。

Medoeni	五行属性‘水’
LEVEL	2
体力	96
衰气结界	无
弹性	无
结界无效化	无
衰气感染	无
攻击方法	没有



拥有反弹攻击的Medochi，其本身的寄神完全没有攻击招式，而且更不会主动攻击玩者，当玩者使用旺气弹发动攻击，更会立即反弹回玩者的身上，所以使用结界封锁后再使用连斩便可。

第二話 高千穗

故事

河伯只是探试真武居的实力，而目的是为了御石神文书，因为他说这是咒力之源，虽然塞上夜斗赶到但可惜太迟，御石神文书已在河伯手中，而河伯亦随即离去。回到须须神社，夜斗说出了能够救回被强烈衰气影响而死亡的少女，但要使用五神宝珠的力量及自己的生命(魂)来救回这位少女的性命(道理上她已成为五神宝珠的继承者)。另一方面河伯亦回到幽玄乡的东屋，而御石神文书所记载的只是“当七棵石柱出现的时候那美姬便……”其后的并没有记载，但是那美姬在一万二年前的战争中已成为三位结果神的俘虏，而她现在还在海底深处长眠。

根据夜斗所说，在四国之剑山的深处，埋藏着一把有很大旺气力量的剑，名叫“荒霸吐”，结果直柔花了半年时间后终于找到这把剑，下山时碰到了多国籍调查团的防除班科学顾问立科互，及继承朱雀之魂，手持黄金之戒杖的八洲大骑，突然警报响起，战斗便再次开始。

走到终点时，半年前的少女又突然出现，她的来意亦只不过想见柔一面和加入五方轮。

现世之碎片

红——30枚
黄——5枚
蓝——2枚
龙穴——8个

寄神种类

Juzugake × 7
Notabariko × 20
Isshya × 7
Ippon Dataa × 17
Gango × ?(不明)

第二话登场人物介绍

御巫瑞穗



性别：女
身高 164cm
年龄：18 岁
五行：木
五色：蓝
五神：苍龙
五德：仁
阴阳：阳
螺旋：右
流派：御巫想流剑术

她是某大学附属中学的三年级学生，而且是学校剑道部的主将，其家人是御巫想流剑术的后人，在村中是经营武道馆的。性格方面十分自信而且责任心强，她的开朗性格做任何事都干劲十足。在第一话中由于受到元圣天尊所发放的强力衰气而进入昏迷状态，主角直柔运用旺气把她救回，并且留下家传宝剑暗阳炎，其后她为了要见直柔一面而归还宝剑，最后亦加入了五方轮，而她所使用的武器便是真武居家家传宝剑暗阳炎，辅助攻击以雷系为主。

战斗招式

泷波：按×，与主角的招式相近，但是只有四段连续攻击，第三段是对空攻击，而四段是对地攻击。

跳跃攻击：按△，跳跃下降时再按×，附带旺气攻击而攻击弹数以“旺气攻击”的 LV 而定。

捷波：按↑按扭，起跑后四步以上按×，是一种空中向右旋转后再利用左架裟斩的 DASH 攻击。

焰雷：□后按×，有雷系攻击辅助之下持剑冲向对手的 BOOST 攻击。

析雷：按△跳跃到最高点时按×，以斜线急速下降的攻击招数。

宙返攻击：△△后按×，是一种向下攻击敌人的招数，旺气击 LV 越高弹数越多，最多为四段。

御巫流奥义

百重波：紧按×储气后第一形态，需要使用 1 枚 MATERIA，是利用右 180 度旋转再以左袈裟斩斩击的御巫无想流剑术奥义。

千重波：紧按×储气至第二阶段后再按×，可以在第三话之后使用，会消费 2 枚 MATERIA，发放巨大的旺气弹向敌人攻击。

超级奥义

黑雷：紧按×储气至第三阶段后再按×，可在第 5 话之后使用，需要 3 枚 MATERIA，挥刀向前攻击再追加雷系攻击。

超级太极弹：可在第 6 话以后使用，紧按×储气至第四段，要使用 4 枚 MATERIA，全身以旺气包围着的突破攻击。

注意事项

在直升机升降位置附近的现世之碎片。

八洲大骑



性别：男
身高：196cm
年龄：32 岁
五行：火
五色：红
五神：朱雀
五德：礼
阴阳：阳
螺旋：右
流派：紫微武甲法

出生于密教寺的他自幼母亲去世，其后被送入到故乡高千穗的高野山金刚峰寺修行，长大后成为了退魔师。他是五方轮的成员之一，继承了朱雀的魂所以辅助的旺气攻击是火焰系攻击，由于他在严格的环境之下修行，所以有一定的礼仪修养，由于他性格忠实，而且是五方轮中最年长的一员，所以受到众人的信赖。所使用的武器“忌杖”，是一枝金色的忌杖。

战斗招式

基本攻击：按×健，有三段攻击，第二段为对空攻击，而且追加火焰旺气攻击。

焰先毬：按↑起跑步后按×，持着武器向前打筋斗的 DASH 攻击。

焰鼓：按□健后再按，向前冲时旋转 360 度挥动着忌杖的突进攻击。

焰旗：按△键跳跃，下降时按×，是跳跃中的旋转 360 度全方位攻击。

焰笛：按△键跳跃到达顶点时按×，议斜线急速下攻击，到达地面时追加大爆炸。

焰太鼓：被敌人攻击时按×，是一种全方位的攻击，受到攻击的敌人会被弹开。

宙返攻击：无

超级奥义

焰独乐：紧按×储气至第一阶段后再按×，会使用一棵 MATERIA，全身被火焰包围着的高速旋转攻击，攻击时可以跳跃。

大焰独乐：紧按×至第二阶段后再按×，消耗两枚 MATERIA，除了有加长焰独乐的时间之外追加火焰弹攻击，而攻击距离视乎旺气攻击的 LV 而定。

超级太极弹：是第三阶段后再按×的奥义，消耗三枚 MATERIA，全身被红色旺气包围的向前突攻击技。

位于高位置的蓝色现世之碎片需要 7 级以上的跳跃力才可跳到灯柱的顶部，然后再使用 BOOST 攻击将其破坏。

在山崖地带中会发现有一条距离较远的石柱，可以予先使用前跳跃后再加 BOOST 移动到这处，或者甚至可以使出超级太极弹直冲至柱上。

◆使用高处的照明灯

要取得高处的蓝色现世之碎片，玩者便必须配合照明灯的高度才可到达，而攀上照明灯的高处同样地需要跳跃力 LEVEL5 或以上。

在边缘的黄色现世之碎片，因距离远的关系，所以玩者需使用朱童的跳跃攻击才可将之击破，而且更需要在第五话之后才可使用朱童。



◆使用照明灯取得蓝色现世之碎片

蓝色现世之碎片取得方法介绍。

在垂直的照明灯上方，玩者需要拥有 LEVEL5 或以上的跳跃力，首先依靠在照明灯的旁边，之后再使用垂直跳再加方向掣，便可攀上照明灯的高点上，而在照明灯上，玩者先以直线的位置对准蓝色现世之碎片，之后再配合神通足使用必杀技“焰雷”，便可击破空中的蓝色现世之碎片。

移动的速度与方向需不停改变

CHECK1

在“丘”的通道中，时常有大量的寄神使用衰气弹攻击玩者，有些可自由在半空中移动，而大部分则象植物般不能移动，只会作出衰气弹攻击，而因为敌人的数目太多及象“炮台”攻击的关系，所以在移动时使用神通足配合便十分重要，当玩者使用新加角色“八洲大骑”时，更会因衰气弹太多而需要使用神通足离开（因八洲大骑是一个不会作出任何防御动作的角色）。

在此处空旷的地段，会有一些不会攻击玩者的巨大寄神“Gango”，虽然玩者可以攻击寄神的头部和尾部，但因 Gango 的体力颇高的关系，还是少管闲事为妙。

进入最深部分的山谷入口，在决定滑下时需要多加考虑，因为在滑下斜坡后便不可再次回到谷顶，而跳落前更需确定要取得现世之碎片的正确方向。

使用一些障碍物的帮助取得高处的现世之碎片

CHECK 2

在高处的现世之碎片（当中包括黄色和蓝色），玩者当然需要配合一些障碍物作跳台，而在滑下斜坡的途中同样需要注意起跳的位置和神通足的突闪位置。

当玩者滑下斜坡的途中，大多会遇上“Ippon Datara”的衰气弹攻击，而因为八洲大骑完全没有防御状态的关系，所以大可在其使用衰气弹前使用结界封锁神的所有行动。





◆注意谷川地段的斜坡

长距离飞行“超级太极弹”

在此处的斜坡中，玩者可使用超级太极弹的长距离移动能力，来飞往极前方的高台上，而在那里玩者可使用龙穴来回复所有体力（只限于直柔的五行属性），而且更可破坏该处的黄色现世之碎片。





准确地取得黄色现世之碎片

需要取得此处的黄色现世之碎片，机会只得一次，因为在滑下斜坡后，玩者便不能回到可攀上高台的脚踏台处，而高台的位置是不可以使用直跳来到达的。

无故寄神巨大蚯蚓

在森林里面会出现一些巨大蚯蚓，它们是一些打不死的寄神，而且被它们击中还会有机会追加中毒，所以在破坏现世之碎片时要小心避开它们。

◆尸起之战(VERSUS SHIKI)

体力　　2000
攻击方法　　衰气攻击 / 放电 / 体撞

有效地使用“一穴点螺”

第二话“高知穗”出场的首脑角色，拥有颇高的体力和属性防御能力，所以使用八洲大骑的话，在体力上会比较有利。

而当使用真武居直柔的话，则使用一穴点螺作主导攻击会比较佳。

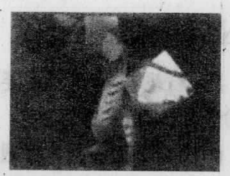
玩者需要注意尸起的，大多是当尸起使用电击时候，皆因当其使用电击时，同是进入完全无敌之时，即是只可作出防御，大骑时，因不能作出任何防御动作的关系，所以应使阵符避开。

◆寄神击退之章

STAGE 2 MONSTER

JUZUAKE　　五行属性‘金’

LEVEL　　2
体力　　128
衰气结界　　没有
弹性　　没有
结界无效化　　没有
衰气感染　　没有
攻击方法　　头突
特殊攻击　　溶解液



对战攻略

拥有极高自动追击能力衰气弹，要成功回避十分困难，而且更会影响自身的攻击方向，所以在回避衰气弹的攻击方向时，倒不如来个先发制人，首先Juzuqake每次使用衰气弹攻击时，均会立即使用突撞接近玩者，而且更会停在玩者正前方一会儿，只要玩者在此时使用结界封印，便可准确地封印Juzuqake。

Isshya　　五行属性“水”

LEVEL　　1
体力　　128
衰气结界　　没有
弹性　　有
结界无效化　　没有
衰气感染　　没有



对战攻略

拥有主导攻击的飞行道具“衰气弹”，但却没有任何直接攻击的Isshya，其衰气弹的连射率十分之高(即十分密集)，而且有效范围亦十分远，是少有的寄神，有效的战法应在发现的瞬间立即使用结界将之封印，在第二话中比较少出场机会的寄神之一。

Ippon Batara　五行属性‘金’

LEVEL　　1
体力　　128
衰气结界　　有
弹性　　没有
结界无效化　　没有
衰气感染　　没有
特殊攻击　　臭气



没有移动能力的寄神之一，拥有追踪能力不太高的衰气弹攻击，而基本的攻击轨道是自身的正前方，而击倒方法比较简单，只要使用神通足绕道至寄神的后方，便会避开其攻击轨道，之后便可将之击倒，同样地使用结界同样可收到有效的结果。

Cango　　五行属性‘土’

LEVEL　　3
体力　　?
衰气结界　　有
弹性　　有
结界无效化　　有
衰气感染　　有



出没于山谷中的寄神，但完全没有攻击者的意识，虽拥有极高的衰气能力，(当中包括防所有旺气攻击、防结界和拥有极强的衰气感染能力)，但玩者可以完全不用理会地离开，而受攻击的地方只有头部和尾部，身躯部分则完全无敌。

Notabariko　五行属性‘金’

LEVEL　　1
体力　　128
衰气结界　　有
弹性　　没有
结界无效化　　没有
衰气感染　　有
攻击方法　　回转突撞



对战攻略

长时间保持回转状态的寄神，但其实攻击判定只维持在寄神的正前方，而攻击方法当然可用远距离的旺气弹攻击，还有可以在使用结界封印后绕至后方，便要有效地将之击倒。

第三話 衝之島

故事

直柔、八洲大骑及新加入的御巫瑞穗每次坐着小型的摩托艇向长月的冲岛进发，由于现世之碎片藏有巨大衰气，是紫微仙的力量之源及寄神所寄居的地方，所以破坏现世之碎片便是一石二鸟的方法，居住在岛上的东宗造是宗像大社及冲津官的“祢宜”(祢宜的工作是担当神职、神祭及处理神社内的各种工作)。而在宗像大社内有一块受人供奉巨大的神石，他们称之为“不言石”。

而我舞要便是守护着这块神石的人，而他对寄神抱有很大的疑问，而东宗造便是他的导师，我舞要问东宗造寄神真的是神吗?在这情况下东宗造也不清楚，但是却回答他说，定义在于他们能为人类带来幸福和受人供奉的便是神，带来灾祸的和令人恐慌的便是鬼，这不是自造的崇拜吗?

来到了退治屋，把我舞要击倒，直柔与我舞要因为对寄神的看法各有不同而发生争执，突然阳龙出现，说很快大家便会见到期待了一万二千年的禁门。虽然他第一次登场，但是他却似乎不太受欢迎，很快他便呼唤了六震衹之一的尸动与他们战斗(六震衹是紫微仙所制造的人工寄神，是将衰气结晶化而创出的异生物)。

现世之碎片

红—— 36 枚
黄—— 4 枚
蓝—— 1 枚
龙穴—— 7 个

寄神种类

Senpoku kanpoku × 23
Mousike × 15
Kebaroki × 10
Karakigaeri × 5
Kotorizo × 2

可以使用人物

人物	相对敌人属性	备注
真武居直柔	比较有利	/
八洲大骑	比较差	虽然不合属性，但也未至于陷入苦战。
御巫瑞穗	比较有利	虽然开始能够使用奥义“千重波”，但始终角色能力较差

第三话登场人物介绍

我舞要



性别：男
身高：181cm
出身地：鹿岛
年龄：20 岁
五行：水
五色：黑
五神：玄武
五德：智
阴阳：阴
螺旋：左
流派：我舞式炼气术

他以击倒寄神为职业，在鹿岛内亦十分有名，是守护鹿岛神官内圣石的人，也是我舞家的次期当主。我舞家是因为气功术而出名，但是这是传内不传外的秘传奥义，而他因为自小独个修炼的关系，因此不喜欢与群众生活。他的战斗特征是不使用武器作战，而纯粹利用旺气的转化为打击技攻击对手，近身攻击力很强但远距离攻击却很弱，战斗中没有旺气弹发放，不能BOOST移动，亦没有两段跳跃，不能使用封界封符及结界。

战斗招式

阳枝 梅花：按×后连打，到过第三段连打时可按□△○任何一掣取消行动。

阳枝 樱花：按↑起跑后按×，击中后再按×可追加连续攻击。

阳枝 舜花：按△跑跃下降时按×，空中的 180 度回转攻击，跳跃 LV 到达 8 级时可以 4 次连续攻击。

阳枝 桂仙花：被敌人攻击时按×，倒立 180 度回转攻击。

炼气奥义

阳技金红花：按×储气至每一段后再按×，双手被黑色的旺气包围着，攻击力会上升2倍，至于时间的长短视乎旺气攻击的长短而定。

秘传徒花：按×储气至第二阶皑后再按×，我舞要会发出一个黑色的大旺气球，力量大至可以一击消灭一般的寄神。





◆注意会坠落的石块

这一版的特别之处在于会因为失足掉进海里而被扣除体力，加上当你站立在某些石块上亦会因坠落而掉进海里，所以大家要小心注意，以及预先查看地形较佳。

富弹性的寄性 KARAKIGAERI

这类型的寄神拥有把敌人弹开的直接攻击，要避免它们的攻击，是可以利用结界封着它们后才出攻击。特别有些KARAKIGAERISGN 配置于近海的树群当中，所以大家劈树时不要太兴奋。



◆断崖(1)

战斗场所需注意

CHECK1

在冲之岛断崖的位置，常有敌方的寄神出现，而且因为战斗比较近海的关系，极容易被敌人击落海中，还有的是在断崖(1)的直路上，会有不断的岩石坠落海中，所以当发现地面产生震动前，应立即跑前或使用神通足离开，如当玩家掉进海里，虽不会立即致命，但会直接削减玩者体力上限的 10%

改变现世之碎片的破坏方法

CHECK2

在第三话冲之岛的地形中，会有些现世之碎片挂在高高的半空中，而使用直柔和八洲大骑时，更需要跳跃力MAX才可取得，另一方面，新出场的寄神威力相对地加强，而且大多集结在现世之碎片的附近，所以最好先将会飞行的移动寄神击倒，但是其中一些碎片的位置会使玩者掉落海中的，所以在体力方面同样需多加留意。

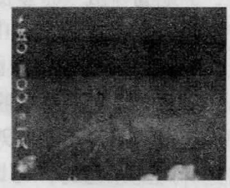
◆断崖(2)

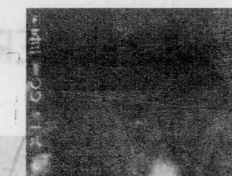
难易度超高级

CHECK1



在断崖(2)的 AREA 中，包含了三棵黄色现世之碎片，但全数均在山崖的外壁，所以十分容易掉落海中，虽然掉下海中只会削减体力，但能成功击破现世之碎片，则难度十分之高，首先在两岸中心的碎片，玩者可使用小跳跃再配合神通足攻击，而落点处应会在对面的山崖上。





◆社务所

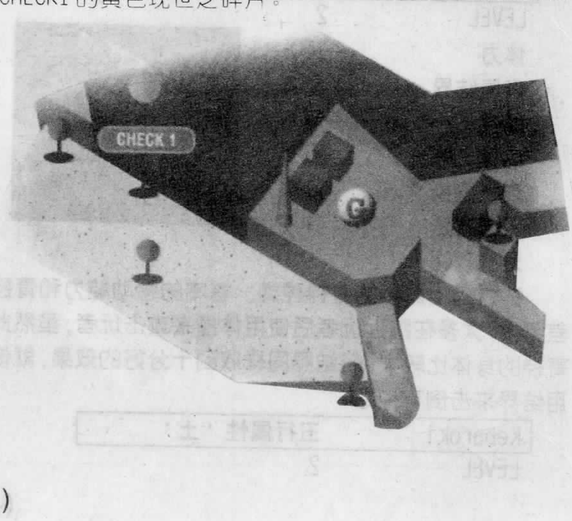
攀上无线灯取得黄色现世之碎片

在退治屋附近会发现一个无电线的电线灯，跳至顶峰会见到一块黄色现世之碎片，但是跳跃 LV 不够高的话就不要妄想接近它。



CHECK1

在神务所旁的黄色现世之碎片，因高度的关系，所以玩者需要将跳跃力提升至最高级，之后再使用社务所旁的无线灯作踏台，再配合直跳和神通足，才可取得CHECK1 的黄色现世之碎片。



◆我舞要之战(VERSUS GABU)

对打击防御增强之战!!

体力1000的我舞要，虽然防御能力并不算高，但却拥有超强的直接攻击威力，当他使用奥义“梅花”时，更会进入完全无敌的状态，这时玩者最好先避其锋，因为我舞要可在数击中将玩者击败的关系，所以最好不要和他在同一个地面作战（即多使用跳跃或神通足），而攻击的方法是可以使用拥有贯穿的能力的“一穴点螺”，或使用LEVEL MAX的“结界”，原因是我舞要虽然可以使用结界封印，但同样地可轻易逃脱，所以一次过使用五个结界，接着再使用直接攻击便可对其造成极高威力的攻击（因为攻击结界内的东西时，可增加攻击威力的两倍）。

◆尸动之战(VERSUS SHIDO)

第三话的头目尸动

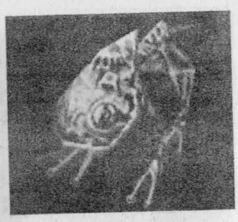
五行：火
HP：2100
攻击：衰气弹、放电及急速下降

尸动是一只在空中浮动的六震祇，它的攻击主要是向下发放雷电及在你的上空急速下降攻击敌人。由于敌人主要在空中浮动，所以把跳跃LV提升较为有利，大约五级或以上为佳，尸动的五行属火，而我舞要五行属水，水克炎所以选择我舞要较为容易，虽然我舞要的灵活性、攻击距离和招数不及其他人，但是连读攻击力强，对着这只机动力还不算高的尸动仍可接受。经过这一战后要到达第七话可再次选择使用我舞要。

◆寄神击退之章

STAGE 3 MONSTER

SENPOKU KANPOKU　五行属性‘水’



LEVEL　2
体力　160
衰气结界　没有
弹性　没有
结界无效化　没有
衰气感染　没有
攻击方法　体撞
对战攻略

冲之岛上最多的寄神种类，基本的移动能力和青蛙差不多，大多在跳近玩者后使用体撞来攻击玩者，虽然此寄神的身体比较大，但结界同样收到十分好的效果，就使用结界来击倒寄神吧。

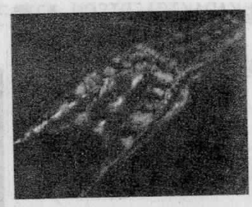
Kebaroki　五行属性‘土’



LEVEL　2
体力　160
衰气结界　有
弹性　没有
结界无效化　没有
衰气感染　有
攻击方法　触手
对战攻略

完全没有移动能力的寄神之一，主要依靠在崖壁的墙上，而主要攻击是可在近距离使用触手和远距离的衰气弹攻击，但因为Kebaroki完全没有移动能力的关系，所以很容易使用结界将之封印起来。

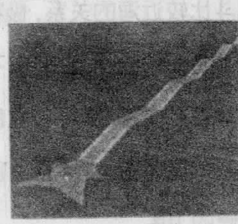
Kotorizo　五行属性‘土’



LEVEL　1
体力　160
衰气结界　没有
弹性　没有
结界无效化　没有
衰气感染　有

Kotorizo主要的攻击，和其身体开头十分相似，首先会将玩者带上半空，之后待玩者坠下时使用突撞攻击，虽然拥有极强破坏力，但因为只会当玩者接近时才会发动攻击，所以在一定距离下使用结界便可将之封印。

Mousuke　五行属性‘土’



LEVEL　1
体力　160
衰气结界　没有
弹性　没有
结界无效化　有
衰气感染　没有
对战攻略

空中低速移动珍寄神之一，可在空中使用衰气弹攻击玩者，而且拥用结界无效化能力，所以在攻击方面，玩者大多只可作直跳或前跳攻击，而且更会经常失准，所以提议玩者可以使用神通足离开其有效攻击范围。

Karakigaeri　五行属性‘金’



LEVEL　3
体力　160
衰气结界　没有
弹性　有
结界无效化　没有
衰气感染　没有
攻击方法　近距离夹击
对战攻略

枝形的寄神“Karakigaeri”，其主要攻击是当玩者走近时使用头部的爪作夹击，而且拥有弹性的身躯，可反弹玩者所有的直接攻击，再十分容易将玩者震飞，掉下海中，所以在每次攻击前，最好均先使用结界将之封印。

第四話 出雲

故事

打败了六震祇的尸动之后，阳龙说记起了一些关于手持荒吐霸之人的事，其后便走了，直柔与八洲互相对望之后便疑惑地说，阳龙此人与荒吐霸究竟有何关系？当他们乘坐小型摩托艇时，突然有一条巨大光龙在岛上冲上来，三人都呆望着光龙，但是其后又当作没有发生过，继续说直柔晕船浪。

到达了神在月的出云，这里已变成了一大沙漠，但是有很多的岛居在沙漠上，见到两名小学生年纪的少男及少女正在亡命逃跑，原来那些岛居是转移地域的结界。经过一段时间之后，他们终于能够再次会合，那位少女名叫琴平梓，是五方轮的乘员之一，她手持着的武器是埋藏着白虎之魂的弓“天下风”。而那些结界便是由10岁的小孩“水见”所创造。

（沙尘吹向之地，同是第四话的战斗舞台“沙漠地带”，而那些“岛居”之处，正是此关的玄妙地点，由无数岛居而成的沙漠，隐藏了不为人知的复杂迷宫，和以往的地点一样，玩者均需具备黄色或以上的旺气，才可成功离开沙漠的迷宫范围，另一方面，因为此关敌人的体力偏高的关系，所以使用具备攻击力的直柔和八洲大骑便最好不过。）到了终点后，突然结界的效果消失，水见家世代相传任务是保护出云大社的“七之楔”，而七之楔是用作封印禁门，除去七之楔禁门便会再次出现。上空突然现出一位女士，她便是阴虎，除了她之外还有第三只六震祇：“尸震”出现，而且还发出一般人听不到的声音，废话少说（我指我自己），在这情况下当然与她们作战。

现世之碎片

红——31枚
黄——5枚
蓝——3攻
龙穴——4个

寄神种类

Super Anmo × 7
Hatengo × 11
Super Honade × 13
Kakusinbo × 11
Nouma × 9

可以使用人物

人物	相对敌人属性	备注	难易度
真武居直柔	一般	/	普通
八洲大骑	一般	/	普通
御巫瑞穗	一般	开始要以使用焰雷	普通
琴平梓	一般	要使用奥义“金乌之矢”才可破坏现世之碎片	很容易

第四话登场人物介绍



琴平梓
性别：女
身高：137cm
出身地：香川
年龄：11岁
五行：金
五色：白
五神：白虎
五德：义
阴阳：阴
螺旋：左
流派：紫微武甲法

是五轮乘员当中年龄最小的，经常对事物的观点而与别人理论，她的祖母是在五方轮持有白虎之魂的承继者，仅于一年之前才把这个重任传至琴平梓，她在幼年时候因为曾经目睹双亲被寄神所杀的过程，所以对寄神的仇恨极深，可能还未能掌握自己的实力，所以不能使用结果及BOOST移动，主要以远距离攻击为一员。五行属金，宜木但忌火，使用的武器是白虎之魂所凄息的漆黑之弓“天下风”。

战斗招式

十六夜之人矢：按×键，发箭的数量以旺气攻击的LV而定，最多为四发。

DASH攻击：按↑起跑后按×，双手紧握着弓身向前跳跃，以弓身打击敌人的招数。

十六夜之天矢：按△跳跃下降时按×键，在空中向前方远距离攻击的招数，发射数量以旺气攻击的LV而定。

十六夜之地矢：按△跳跃到顶点时按×，是在空中对地面打击的招数，发射数量以旺气攻击的LV而定。

超级奥义

月夕：按×储气至第一阶段后再按×，需要使用1枚MATERA，以弦发出冲击波，令对手在数秒内失去行动能力。

金乌之矢：按×储气至第二阶段后再按×，向天空发射弓箭，在下降时会分散成复数的弓箭向地面攻击。

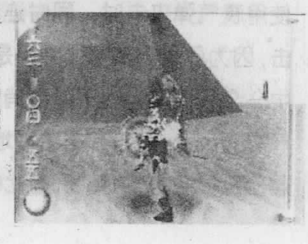
玉兔之矢：按×储气至第三阶段后再按×，把弓箭射进地下，然后弓箭会在敌人所站立的地上再次出现从下方攻击敌人。

月华：按×储气至第四阶段后再按×，能造出一些巨大的光箭向敌人攻击。

超级太极弹：按×储气至第五阶段后再按×，全身被白色旺气所包围着的突破攻击招式。

◆结界迷宫容易令人迷路

这些把你转移到另一个间的鸟居组成了一个十分复杂的地图，而这便是第四话的困难之处，如果小心依照地图去走的话，便会减轻了迷路的机会和时间。



·小心留意地上的黑影

那些只是看到黑影的敌人，除了发射光箭或使用奥义超级太极弹之外，要击倒它的机会是十分微小，被击中的话还会有机会感染衰气（类似中毒的状态），所以如果没有意思对付他们，最好的方法便是逃跑。

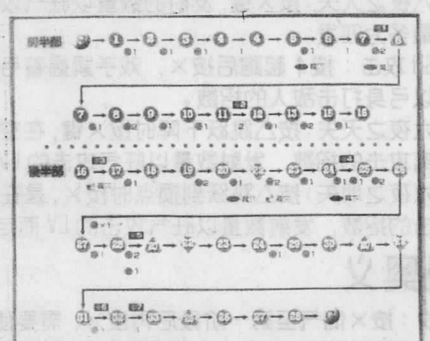
◆沙丘（Dune）

简单地取得蓝色现世之碎片

CHECK1

在号码（6）的鸟居中，玩者可以发现高处的蓝色现世之碎片，而需要破坏此碎片的基本条件，是将设定角色的跳跃力提升至最高，先使用直跳攀上鸟居的顶尖，再对准需要起跳的位置，之后便可向前使用SUPER JUMP，现配合使用神通足突闪攻击，便可成功破坏蓝色现世之碎片，而使用八洲大骑的话，在神通足后配合焰雷便可。

取得现世之碎片指南



◆尸震之战（VERSUS SHISHIN）

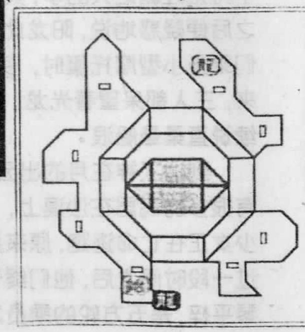
体力	2400
攻击方法	衰气连射／音波攻击／远隔填轮

·妙用旺气弹作远距离战！

尸震之战，主要在于玩者与尸震的战斗距离，而战场中心位置的沙丘，正好发挥高打点的好处，玩者可在尸震使用衰气弹攻击时，同时连按攻击掣击出大量旺气弹反击，因为尸震的衰气弹并不是以密集状态击出，所以当其中一个旺气弹和衰气弹抵消后，其它旺气弹便会直击在尸震的身上，而当尸震慢慢地拉近战斗距离时，正代表尸震使用体撞的先兆，玩者此时可选择防御和起跳避开。

第四话的头目尸震

五行：土
HP：2400
攻击：以令人容易感染衰气的音波攻击为主，其次便是使用攻击力强的衰气BEAM及直接撞击。



尸震是一只在空中浮动的寄神，而且攻击力不俗，最好是一面回避一面攻击敌人。

◆灵封天尊阴虎

当玩者战胜尸震后，灵封天尊“阴虎”便会出现和玩者会面，而战斗方面，因为故事流程关系，阴虎大多只会使用十连的衰气弹攻击玩者，而且攻击速度并不太高，绝不难以避开，另一方面，因为阴虎主要是来试探玩者的虚实，所以并没有体力值的表示，只要玩者能成功击中半空中的阴虎，便可取得第四话的胜利。

阴虎

五行：水
HP?
攻击：以各样衰气弹为攻击招数

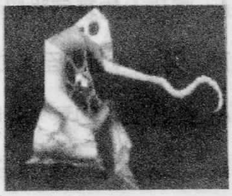
她是一个可以自由在空中浮动的女人，而且懂得各种衰气攻击，虽然如此但这只不过是初次会面，只要击中她一次便可。





◆寄神击退之章

Supen Honade	五行属性‘木’
LEVEL	2
体力	192
衰气结界	没有
弹性	没有
结界无效化	没有
衰气感染	有
攻击方法	舌头攻击



对战攻略

同样在第一话中现身的寄神之一，而主要分别在于今次的Super Honade拥有超强的衰气弹连射能力，而且大部分带有不同的衰气感染能力，是颇危险的寄神，虽说可使用结界封印，但因为在近身战中，玩者的大部分攻击均会受到一定限制，所以旺气弹便大派用场了。

Kakusinbo	五行属性‘木’
LEVEL	3
体力	192
衰气结界	没有
弹性	没有
结界无效化	有
衰气感染	有
攻击方法	体撞



没有真实身躯的寄神，所以攻击方法难以捉摸，虽可以看到地面上的黑色影子，但极有可能玩者会误以为是高空中的现世之碎片，而且Kakusinbo在体撞攻击之余，更带有极高的衰气感染率，是十分危险的寄神之一，碰上时最好绕道离开。

Nouma	五行属性‘火’
LEVEL	1
体力	192
衰气结界	没有
弹性	有
结界无效化	没有
衰气感染	没有
特殊攻击	结界



同样是没有移动能力的寄神之一，特点是当玩者走近时，立即使用结界封印玩者，而此结界有别于玩者使用的结界，主要因为Nouma的结界是带有实在的攻击力，当玩者被结界封印时，体力便会不停地消耗，另一方面，Nouma更带有“弹性”的能力，即是可以将所有旺气弹攻击反弹去其他方向，所以玩者只好作近身战了。

第五話 大和

故事

来到极月大和的三轮山，这是大神神社背后耸立的大山，是一般人不准进入的地方，亦是五方轮的根据地，夜里的三轮山有一男一女在山顶的庵外坐着，男的名叫刚，而女的便是朱童日芙美，原来金刚是高野山金刚峰寺的退魔师，离开高野山的原因是搜寻他的哥哥，在搜寻的途中遇到寄神的袭击而受伤，幸好受伤时得到日芙美的帮助。

直柔他们来到了原本奈良的明日香村附近，找寻一块类似龟形状的石头，因为根据御石记文书记载，这是七之楔之一所以十分重要。突然又碰到了六震祇之一尸党，所以在这版中一开始便要对付敌人头目。

再次回到五方轮的根据地，不知为什么，朱童日芙美与河伯似乎相识，再次与河伯交手，其后才知道那个土铃是她母亲的遗物。

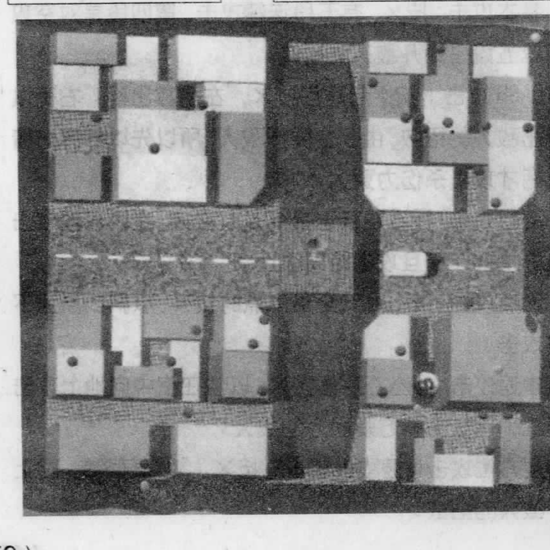
(漆黑中包围的地段，满月之光照亮之地，同样是第五话的战斗舞台，在四野无人的街道中，直柔再次遇上“六震祇”中的寄神“尸党”，而一片死寂的街道中，只得直柔与“尸党”战斗，所以玩者大可在取得所有的现世之碎片后才与尸党开战，而开始的战术可先将尸党击伤至体力余下一半或以下，之后便可破坏其他碎片和使用龙穴回复体力。)

现世之碎片

红	—— 30枚
黄	—— 6枚
蓝	—— 4枚
龙穴	—— 3个

可以使用人物

人物	难易度
真武居真柔	容易
御巫瑞穗	普通
琴平梓	普通



第五话登场人物介绍



朱童日芙美

性别：女

身高：170cm

出身地：奈良

年龄：自称25岁

五行：土

五色：黄

五神：黄龙

五德：信

阴阳：阴阳

螺旋：无

流派：紫微武甲法

当她出身时被父母所抛弃，其后有名的阳阳师大家“安倍家”把她收养，自从承继了黄龙的契约之后，她便四处修行，性格方面沉默、冷淡，由于她喜好装饰品及精品而且衣着的露出度很高，所以有点冷艳的感觉。主要使用的武器是埋藏着黄龙之魂的白银之扇、银之糸的祸丝，甚至连眼镜亦运用于战斗上。由于在她的体内没有旺气关系，所以不能作出旺气攻击，但是她的白银之扇是可以吸收敌人的衰气，再以这些力量攻击敌人。

战斗招式

基本攻击：按×，有五段连续攻击，第四段是对空攻击，第五段是弹开敌人的招数。

DASH攻击：按↑起跑后按×，左手放出丝、右手以扇攻击敌人的招数，由于会弹开敌人，所以先以结界对着敌人后才攻击杀伤力更大。

跳跃攻击：按△跳跃至最高点时按×，左手以丝攻击敌人的招数，而且攻击距离很远。

弹道攻击：按△跳跃至最高点时按×，以斜线急速下降的攻击。

宙返攻击：按△△后再按×，以丝在空中向地上攻击的招式，可攻击前方及后方的敌人。

全方位攻击：被敌人攻击时按×，360度回转，加上弹开敌人的招数。

超级奥义

紫苑：紧按×储气至第一阶段后再按×，消费1枚MATERIA，将敌人的衰气弹吸收后再反弹攻击敌人。

黄芦：紧按×储气至第二阶段后再按×，消费两枚MATERIA，能将敌人的衰气弹吸收，但是没有攻击力。

灭紫：紧按×储气至第三阶段后再按×，消费三枚MATERIA，将所吸收的衰气弹力量在自己周围发放。

这版共有两名头目

在这版开始时便面对头目尸觉，虽然有很多现世之碎片可以破坏，但是因为击倒尸觉后可重返极月大和，所以各位可以齐心一致对付尸觉。

对河伯的地方是五方轮村，如果不在完成战斗前取现世之碎片的话便不能重返此地取回。

使用朱童日芙美取结界中的现世之碎片

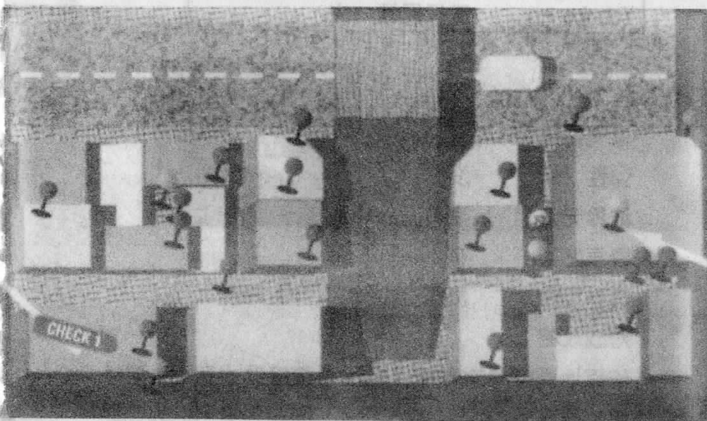
由于朱童日芙美的跳跃攻击距离是五人中最远的一个，而且长度足以破坏一些被结界所阻挡的现世之碎片，亦可以回到之前的版数破坏那些以前破坏不到的现世之碎片。

◆市街地(Town area)

适当地使用高处的转移点！

CHECK1

Town ares地点的右侧，玩者会发现一处可破坏黄色现世之碎片及使用龙穴回复体力之地，当然那里是玩者必须抵达的重要场所，而因为高度的关系，所以玩者需要使用其他的大厦帮助，首先玩者可以在市街地的左下侧位置使用直跳登上较低的屋顶上，再依据地图中的移动位置，在前跳后使用神通足跳至另一面的版面上，这样便可取得高处上的龙穴和破坏碎片。

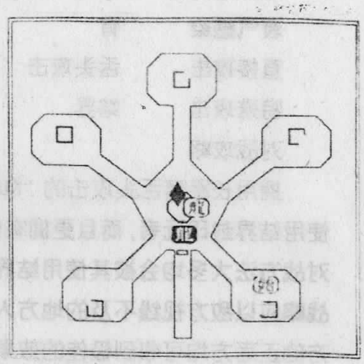


◆禁足地(五方轮之里)

在市街地之战后，玩者的战斗舞台终于来到了五方轮的大本营“五方轮之星”中，过关的条件是将五方位置的现世之碎片破坏，而中央位置的亭台中，因为集合了结界的关系，所以玩者需要具备黄色的旺气或以上，才可进入亭台的中心位置，当然在五方轮之里中的龙穴同样需要好好利用。

现世之碎片

红——0枚
黄——5枚
蓝——1枚
龙穴——2个





尸觉之战(VERSUS SHIKA)

体力	3600
攻击方法	衰气弹/浮游衰气球/衰气放电/超重力

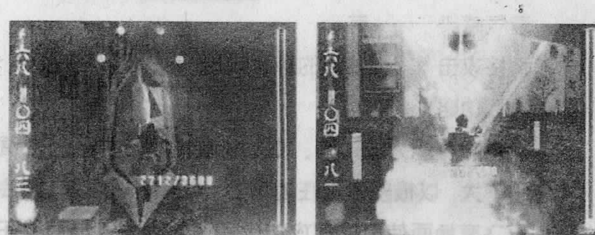
·封阵符LEVEL MAX之战!

“六震祇”中其之一的敌人“尸觉”，主要的攻击分为多种不同类别，而发动超重力时，更会进入完全无敌的状态，所以在使用封阵符“三元镇守”时便十分重要，因为尸觉大部分主要攻击均是使用衰气弹作远距离射击，而“三元镇守”便可发挥防御衰气弹的功能，另一方面，在封阵符的辅助下，便要用威力颇佳的“一穴点螺”发挥理想的攻击效果。

◆六震祇-尸觉

五行：土
HP：3600
攻击：攻击力特强的衰气BEAM、衰气弹、放电及超重力

尸觉最强的攻击是衰气BEAM，开始的时候，它会慢慢从远处移动到你附近，这时可以使用咒符“一穴点螺”来攻击它，当接近攻击的时候又要注意它的衰气弹，最好是以BOOST移动来回避它的攻击。



◆河伯之战(VERAUS KAHKAU)

体力	3300
攻击方法	衰气攻击/八卦爻/超级太极弹

·增加结界的能力值!

再度出场的元圣天尊“河伯”，其基本的能力值和攻击方法均有所提升，例如增加了衰气的连射速度和可使用超级太极弹等等，而对战的必胜方法是提升结界封印力至极限，因为河伯并没有结界无效化的能力，所以使用结界便可取得绝对的优势，但紧记每一次必须将全部结界尽数释放，主要是河伯很快便可解开结界封印的关系，所以在使用五连封之下，应立即用直接攻击或奥义“穴点螺”向河伯直击。

河伯

五行　土
HP　3300
攻击　以衰气弹、八卦及超级太极弹

这次与河伯交手的特别之处在于河伯亦会使用超级太极弹，使用真武居时，可以先使用结界把河伯封着后才攻击，而使用琴平梓，使用奥义－月夕封锁敌人，之后再加上使一穴点螺，很简便完成这场战斗。

◆寄神击退之章

STAGE 5 MONSTER

Nikusui　五行属性‘水’



LEVEL　1
体力　224
衰气结界　有
弹性　没有
结界无效化　没有
衰气感染　有
直接攻击　根部的触手攻击
对战功略

拥用隐身能力的寄神，最初出现的状态和一般的植物分别不大，以根部依附在地面上，当开始战斗时，则会将身躯飞离地面使用根部攻击玩者，而因为攻击范围在半空中的关系，所以在直跳攻击方面，应以密集的旺气弹攻击为主。

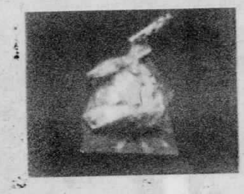
Sada　五行属性‘水’



LEVEL　1
体力　224
衰气结界　没有
弹性　没有
结界无效化　没有
衰气感染　没有
对战攻略

三位一体的寄神(即通常会同时间出现三只或以上)，而出场的地方是高处的建筑物顶端，只会作出衰气弹攻击Sada，因连身速度不太高的关系，所以玩者可在破坏中心部分的现世之碎片时，再多加留意屋顶上的衰气弹攻击即可。

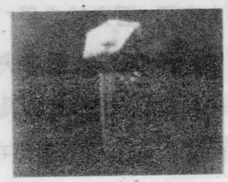
Yobuko　五行属性‘火’



LEVEL　2
体力　224
衰气结界　有
弹性　没有
结界无效化　没有
衰气感染　有
特殊攻击　臭气
对战攻略

依靠地面行动的寄神，当玩者在接近一定距离时才会使用特殊攻击“臭气”攻击玩者，而因为臭气的攻击距离比较长，和拥有极强的衰气感染能力，所以在远距离下先使用结界封印后再直击便比较安全。

Kuoevusuri　五行属性‘木’



LEVEL　3
体力　224
衰气结界　没有
弹性　没有
结界无效化　有
衰气感染　有
直接攻击　舌头攻击
特殊攻击　结界
对战攻略

拥用长距离舌头攻击的“Kuoevusuri”，不但可同时使用结界封印玩者，而且更拥有结界无效的能力，通常的对战方法大多均会被其使用结界能力封印，所以有效的战略应以敌方视线不及的地方入手，例如左侧、右侧或敌方的正后方均可收到极佳的效果。

Zunde　五行属性‘水’



LEVEL　3
体力　224
衰气结界　没有
弹性　没有
结界无效化　没有
衰气感染　有
直接攻击　触手攻击
对战攻略

拥有衰气弹作主导攻击的寄神，但射出方法则和其他寄神有所不同，而Zunde的特别之处是先使触手向玩者作直接攻击，之后触手便会接连射出衰气弹射向玩者，不过Zunde对结界无效化的能力十分之低，只要在一定距离下使用一至两个结界，便可轻松地将之击倒。

第六話 富士

茂密树林中所隐藏的迷之洞穴，同样是第六话的战斗舞台，玩者需要在迷宫中不停向下层进发，而且一些现世之碎片更只得一次破坏的机会，所以在选择出场角色方面需多加考虑(例如直跳攻击和神通足能力方面)。

故事

早上的海上有五艘美国的军舰，其目的便是筑波山，另一方面，塞上夜斗亦与主角们讲述不老不死的高天之民及与荒霸吐的关系。娜美姬是高天之民的唯一生还者，亦是“神剑荒霸吐”的最后继承人，在一万二千年前，被来访者的紫微仙三位结界神打败及封印在深海的海底里。

来到富士的地下巨大空洞的底部，防除班的科学顾问立科互亦到此处，遇到六震袛的尸吼，她使一支类似手枪的“御巫式CYCLE力线发振器”，突然尸吼又再复活，而且还学立科的说话嘲笑她的无知。

现世之碎片

红——30枚
黄——5枚
蓝——2枚
龙穴——6个



寄神出场种类

Kiriichibel×16
Akateko×5
Kagoshoi×5
Onmoraki×7
Tenzurushi×15

可以使用人物

人物	相对敌人属性	备注
真武居直柔	一般	/
八洲大骑	一般	/
御巫瑞穗	一般	/
琴平梓	一般	/
朱童日芙美	最适合	不怕衰弹攻击和可以远距离攻击空中的现世之碎片

◆洞窟1(Cavern)

正确选择适当的通道

在第六话的洞窟当中，玩者会发现宫的范围是前所未有的空旷，但只要留意一下地图表示，便会发现整个迷宫可分为三层，而且由两条主要通道所联系，当中CHECK1的通道可直达下层的乳洞中，而CHECK2的通道则可直达冰洞窟的地区，而最初的行经路线应以冰洞窟为先。

顺序地取得现世之碎片

在地图CHECK2位置的黄色现世之碎片，玩者需要拥有跳跃力MAX才可成功将之破坏，另外在后方同时有一枚红色碎片存在，而需要留意之处是玩者最好先把较为低的红色碎片先行破坏，因为当玩者使用大跳跃破坏高处的碎片时，极有可能因为在下降回地面时不幸踏上碎片的上方，这样便会对生命造成威胁(主要当直接接触碰任何碎片时均会消耗一定体力)。



◆洞窟2(Cavern2)

小心那些看不见的敌人!

在洞窟2的版图当中，会出现一些倒挂在空中的敌人，而CHECK1的位置更会连续出现约五只此类的寄神，当然在预知的情况下，玩者可将视点转移向上方，便会发现寄神的踪影，之后更可使用多重的结界将之消灭。

在多重的结界封印下，只需数回攻击便可将這六寄神击倒。

落点位置需留意!

在地图CHECK2的位置当中，玩者会发现一处极深入的地洞，而在往下跳时更可顺带将红色现世之碎片破坏，之后玩者便可依照地图的高低表示回到CHECK2的地点中，更可使用绿色地段的龙穴回复体力。

◆洞窟 3(Cavern3)

洞窟内的战斗

在地图绿色表示的地段中，因为视觉范围比较差，所以在战斗方面会比较吃亏，而适当地使用L1/R1掣便非常重要，因为在视野不良的地区中，适当地使用L1/R1掣来自动追踪敌人的位置，再连按结界将敌人封印，便可收到极佳的杀敌效果。

利用碎片的架空能力?

在地图蓝色的部分的地段中，玩者可在CHECK2的位置发现同时有两枚现世之碎片的存在，而高处的蓝色碎片，因为高度的关系，所以玩者是不能直接使用大跳跃踏上红色碎片的顶尖(当然会消耗少许体力)，再在红色碎片的位置起跳，便可将极高处的蓝色碎片破坏。

◆尸吼之战(VERSUS SHIKOU)

体力	3000
攻击方法	衰气刀/衰气弹/爪攻击/衰气结界

熟悉地形的重要性!

拥有飞行能力的尸吼，其致命之处并不是其猛烈的攻击，而是地形的限制，因为尸吼的攻击以威力极大的衰气弹为主，虽则说带有极强的磨损能力，但其实玩者可以使用一些带有旺气的角色使用旺气弹半空将之击落，而一些直接攻击更可将之打回尸吼的身上，在配合奥义和封阵符下，绝不难将之击倒。

但另一方面，尸吼会因自身的体力而飞向不同的轨道向玩者攻击，这样玩者便需要向尸吼进行追击，但同时因为地形的关系，玩者极容易因速度控制不当，使得掉落下层的水中消耗体力，而在这一方面，笔者建议玩者可选择一些旺气攻击较佳的角色出场应战(例如琴平等)，这样便可减去追击时掉落水中的危险。

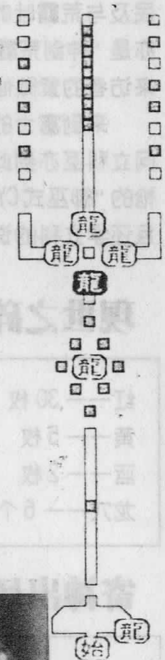


敌头目六震祇－尸吼

五行	水
HP	3200
攻击	衰气力、衰气弹、衰气结果

尸吼远距离攻击为主，如果能灵活使用封界符，如五芒醒力、六气封杀及七星招鬼等，便能便容易击倒尸吼。要小心地图上灰色的位置，因为灰色的地带是会下陷的。

敵頭目六震祇－尸吼



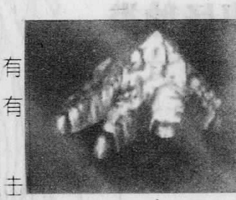
可使用人物

人物	难易度
直武居直柔	一般
八洲大骑	难
御巫瑞穗	一般
琴平梓	易
朱童日芙美	易

◆寄神击退之章

STAGE 6 MONSTER

KIRIICHIBEI	五行属性“土”
LEVEL	1
体力	256
衰气结界	有
弹性	没有
结界无效化	没有
衰气感染	有
直接攻击	夹击



对战攻略

同时出现两体的特定寄神，攻击方面会先在玩者的两方出现，之后再进行前后夹击玩者，但因为攻击速度比较慢的关系，玩者可在发现其踪影时，先使用结界将其中一只封印起来，便可阻止另一边Kiriichibei的夹击。

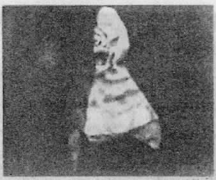
KAGOSHOI	五行属性“金”
LEVEL	2
体力	256
衰气结界	有
弹性	没有
结界无效化	没有
衰气感染	有
直接攻击	体撞



对战攻略

拥有恐龙相似的样貌，而攻击方法是使用带有自动追踪性能的体撞攻击玩者，虽然Kagoshoi的体撞带有极强的破坏力，但因为在攻击前均会有储力的动作出现，所以玩者大可在发现其踪影时使用结界将之封印。

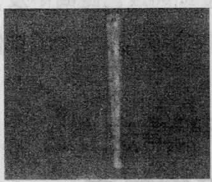
Tenzurushi	五行属性‘水’
LEVEL	3
体力	256
衰气结界	有
弹性	没有
结界无效化	有
衰气感染	有
直接攻击	体撞／自爆



对战攻略

拥有结界无效化的寄神之一，大多维持在摇摆的状态下待玩者接近，而当玩者不慎碰到或接近一定距离时，Tenzurushi便会使用另一必杀技“自爆”向玩者攻击，而对应方法该以奥义攻击为主，例如使用贯实特性的“一穴点螺”或奥义“黑雷”等等。

Rkateko	五行属性‘火’
LEVEL	1
体力	256
衰气结界	没有
弹性	没有
结界无效化	没有
衰气感染	没有



对战攻略

柱状的特殊寄神，主要攻击只有高连射性能的衰气弹攻击，虽然大多以复数出现，但在L1/R1掣的自动追敌下，不难将之全部封印起来。

Onmorki	五行属性‘水’
LEVEL	3
体力	256
衰气结界	没有
弹性	没有
结界无效化	没有
衰气感染	没有
特殊攻击	结界



对战攻略

拥有高速的连续发放结界能力，但却没有直接的攻击或衰气弹辅助，所以不会对玩者造成太大威胁，而攻击方法可在自身被封印逃出之时，使用结界将之封印起来。

第七話 鹿島

故事

击倒尸吼后，见到直柔站立在神殿的梯级前，而那个被冰封着的神像，便是高天之民所崇拜的荒吐神像。要解除封印着神像的冰，便要使用不动明王的咒语“不动火焰咒”，所以八洲便念起了“临！兵！斗！者！皆！阵！裂！在！前！不动火焰咒”，用热力把荒吐霸神周围的冰溶解，之后直柔便把剑刺入神像的洞穴中，神像的身上出现了一些特别的文字，而且还开始震动，这些震动越来越强，连岩块及冰块者被震下来。

另一方面，由现世之碎片所发出强烈的光正向着美国的伊拆斯舰队进发，虽然舰队发放了激光，可是现世之碎片石的光有如镜一般反射至舰队，而舰队亦就此覆没。

直柔始终不能把剑从神像中取出，突然剑身上的神代文字发出旺气的光芒，直柔终于能把剑取出，荒霸吐的力量亦得到解放。

来到了睦月鹿岛，见到一个巨大的圆形物体，这就是六震祇的尸涌，另外在码头的木桥上亦见到拯救船的船主汐里与我舞要一起，因为要破坏现世之碎片石和保护莰成县内的鹿岛神宫要石，所以直柔、御巫瑞穗及我舞要便乘搭汐里的船向着鹿岛神宫进发。而这块称为要石的东西，便是御石神文书所记载的“楔”。

现世之碎片

红——33枚
黄——5枚
蓝——2枚
龙穴——2个



可以使用人物

人物	相对敌人属性	备注
真武居直柔	一般	比其他角色为佳
御巫瑞穗	一般	由于攻击距离不及直柔，加上破坏现世之碎片后还要收回，所以较为繁复。
我舞要	一般	不能使用结界及封阵符而且一般的攻击距离短，的确有一定的困难。

◆注意事项

由于活动范围只是在船的甲板上，所以很难对付甲板以外的敌人，要避免它们的攻击或阻碍我们破坏现世之碎片的时间或机会，可以使用一至两个结界把敌人封着或利用我舞要的练气奥义“徒花”作出远距离的对敌攻击。击倒尸涌后便可以再返回这鹿岛破坏这些尚未能破坏的现世之碎片，人物方面使用朱童日芙美较为容易破坏远距离的现世之碎片，而且一般的衰气攻击对她也是起不了作用的。



看准时间把现世之碎片破坏

由于在拯救船上的移动范围有限，而且船是不断移动的，所以错过了机会便无法破坏现世之碎片，虽然击倒尸涌后可以再次返此地，破坏那些尚未能破坏的，但是为了较容易解除下一版的结界，所以便要尽力而为，可以尝试使用多一点结界，所以要尽力而为，可以尝试使用多一点点结界和令时间停顿的符术“六气封杀”。

适当的使用刀“荒霸吐”

船开往地点的航行中，均有不同种类的现世之碎片出现，当然同样会有寄神向玩者攻击，所以使用结界封印同样十分重要，而直柔的武具“荒霸吐”因为拥有极长刀身的关系，所以在回收现世之碎片方面会比较有利，在每次遇碎片时，玩者均需先行将方向移到适当的破坏距离，当然不要忘了使用封阵符，八极天地回复本体。



冷静地回收所有的碎片

在船航行的路线中，玩者虽然可以回收半空中的碎片，但同时间可能会被寄神阻碍失去破坏碎片的机会，所以当遇上不同的寄神便需以不同的手法将之击倒，例如使用结界封印等。遇上为数众多的寄神或碎片时，最好使用封阵符·六气封杀将画面中的寄神和碎片一举破坏。



战斗场所“甲板”

因此话的战斗场所只在船身甲板的关系，所以在避衰气弹方面会比较困难，而先制攻击便很重要，例如使用结界封印等等，但牢记因寄神在海上使用衰气弹攻击的关系，玩者在结界时需十分小心，因为很可能在封印对手时才发现因攻击距离不及，而不能成功将其击倒，所以在使用结界封印敌人上应多使用一至二个结界便可。

◆尸涌之战

尸涌资料表

五行	土
HP	?
攻击	衰气放电、超重力束缚、衰气结界、收束 BEAM 及衰气炮

◆荒霸吐之用处

六震祇中最终的敌人“尸涌”，在出场时会使用无差别的放电攻击玩者，而自身的战斗场所更会发出超重力封锁玩者的所有移动能力，当战斗场所的超重力转变成黄色状态时，正表示该格位置正进入中和状态中(即是无影响力战斗场所)，所以玩者需把握中和状态时使用跳跃攻击尸涌，另一方面，尸涌的主要攻击在于其不停的放电能力，在这方面，直柔的荒霸吐便会在雷电击出时，将电击吸收在刀身上，这样便可减低受伤程度。

◆寄神击退之章

STAGE 7 MONSTER

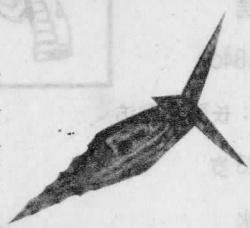
艾高宝	五行属性‘火’
LEVEL	2
体力	288
衰气结界	没有
弹性	没有
结界无效化	没有
衰气感染	没有



对战攻略

飞行形的寄神之一，拥有颇高威力的衰气 LASER 攻击，但因为连射性能不高的关系，容易使用结界将之封印，同样因为在半空的关系，所以玩者便需要以旺气弹作远距离攻击。

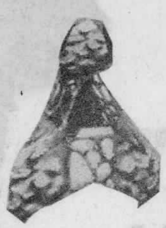
加都	五行属‘土’
LEVEL	2
体力	288
衰气结界	没有
弹性	没有
结界无效化	没有
衰气感染	有



对战攻击

以水平线作轨道移动的寄神，拥有高速的滑行能力，而且身躯带有衰气感染能力，在遇上时最好使用跳跃回避躲闪其属性攻击。

查高玛	五行属性‘火’
LEVEL	1
体力	288
衰气结界	没有
弹性	没有
结界无效化	没有
衰气感染	有



对战攻略

空中浮游的寄神，先慢慢移近至玩者的正上方，之后突如其来地向下方攻击，而且带有极高的衰气感染能力，在遇上时最好先以结界将之封印。

挪魔华弥尔	五行属性‘水’
LEVEL	3
体力	288
衰气结界	没有
弹性	没有
结界无效化	没有
衰气感染	有



对战攻略

同样是海上移动的寄神之一，拥有自动追踪的衰气弹攻击，而且因彼此距离远的关系，所以在遇上时最好立即使用结界将之封印。

飞之加立	五行属性‘火’
LEVEL	3
体力	288
衰气结界	没有
弹性	没有
结界无效化	有
衰气感染	没有



对战攻略

低速飞行形的寄神之一，同时拥有结界无效化的能力，虽则没有远距离的衰气弹攻击，但遇上时还是先避风头为妙。



第八話 日高見

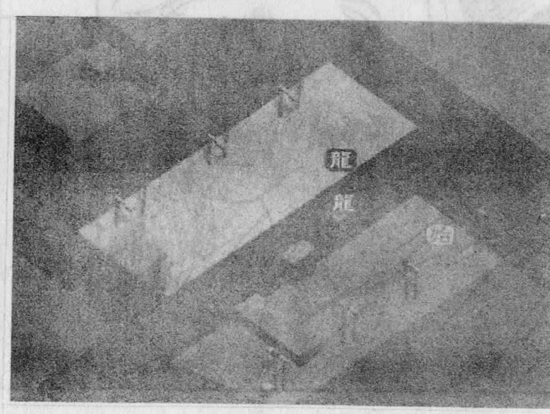
故事

突然有一只寄神冲向直柔，直柔闪避了它的攻击，但是御巫瑞穗却被击中并且倒地肩膊大量出血。这时船身开始大幅度摇摆，后发觉原来是六震衹的尸涌把海水和船一起吸进去。八洲大骑、琴平梓及朱童日芙美在岸上见到了这个情况，便想办法协助直柔他们，当琴平梓正准备使用光之矢协助直柔时，突然三位结界神官出现在他们面前，并且告诉他们关于常世之树木的事情(常世是死人住的世界)，每九百年出现一次的常世之柱的果实是由旺气凝缩而成，吃了这些果实的人会得到长生不老之躯，他们称之为非时之实，但是当非时之实出现时亦是禁门开放之日。虽然如此，但是五方轮的成员亦清楚知道寄神是他们的敌人，因为寄神是一种杀人的生物，而琴平梓的父亲及母亲都是寄神所杀的，所以她对寄神恨得入骨。另一方面拯救船亦终于被六震衹的尸涌吸到附近。

可以使用人物

人物	难易度
真武居直柔	普通
我舞要	普通

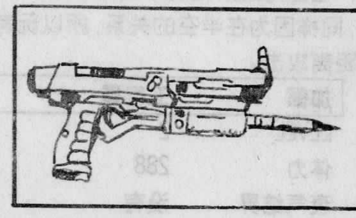




第八话登场人物介绍

他是古代把诹访统一的氏族：塞上家的后裔，而他们所供奉的神是道祖神。夜斗对灵体的感应力非常敏锐，能够把其他魂魄的说法再利用自己的身体与其他人讲话。在十六年前两亲于诹访湖遇溺身亡，他是继成玄武之魂的承继者，左手之甲便是埋藏着玄武之魂的武器。他因为不断锻练自己，而引致身上有多处的伤痕，特点是身体长期用很强的防御咒文包围着。

塞上夜斗



性别：男

身高：184cm

出身地：长野县诹访

年龄：23岁

五行：水

五色：黑

五神：玄武

五德：智

阴阳：阴

螺旋：左

流派：紫微武甲



战斗招式

超极太极弹

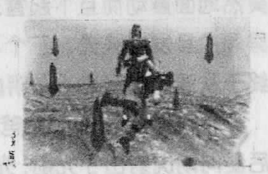
方向键+×键，虽然只有一种招数，但是除了攻击力强外还可以无限使用，与其他五方轮成员的奥义超级太极弹作用相同。

使用塞上夜斗的方法

完成游戏后会得到一个记忆储存，使用这个储存重新开始游戏，除了会得到500点的能力值提升点之外，而且还可以使用塞上夜半斗进行游戏。

◆注意事项

当石台发出红光时，便会造成引力，把东西吸下来。这一版并没有寄神出现，过版条件是要把旺气BAR引至黄色，之后再到达发出黄色光的石台上自动便会出现EVENT，直柔会使用新练成的奥义技“荒霸吐”，把六震衹的尸涌击到。由于一版并没有寄神出现，所以只有破坏现世之碎片才可提升旺气。至于使用直柔的缺点在于当直柔提起剑时，有如避雷针的作用，所以他被雷击中的机会比我舞要为高，但是直柔却拥有我舞要不尧得的封阵符能力，可以使用“八极天地”回复体力．所以拉上补下其实没有大区别。



◆塞上夜斗之战

200
超越太极弹 / 封阵符 · 一穴点螺、三无镇守

极高攻击能力塞上夜斗，虽然招式上不算千变万化，十分实用，而且夜斗在移动时会突然离开玩者的视线范围更会使用封阵符，一穴点螺向玩者攻击，此时玩者最好用L1/R1掣追踪夜斗的正确位置，而当夜斗在有效攻击的范围时，玩者可立即使用具有捕捉能力的封阵符·六气封杀再配合全方位的一穴点螺便可收到有效的破坏力。

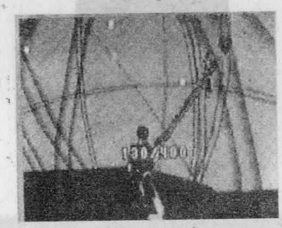


第九話 諏訪

故事

来到了睦月日高见的仙台市街，直柔他们正等待着塞上夜斗，而塞上夜斗突然出现在路中心，头向下垂而且不作一声，与夜斗的战斗立即便开始。击倒夜斗后，见到一些波纹从夜斗的脚上慢慢上升起来并且消失，而慢慢从水波中浮现出来的竟然是一个女人，众人都觉得十分惊讶，朱童日芙美为了证实娜美姬是否夜斗所假扮而触摸她某部位做试验，突然听到一个男性的声音。原来是河伯，原来在一万二千年前河伯、阴虎及阳龙曾经与娜美姬竟然利用塞上夜斗的灵力告知五方轮的成员各个“楔”的位置。此外何伯亦说出了朱童日芙美的身世，何伯在平安时代时曾生下了一个女婴，而且还利用她作长生不老的实验，那位女婴便是这里的朱童日芙美。说过了话之后他便离开了，而娜美姬亦开始消失，在消失之前她告诉直柔只有利用荒霸吐才可消灭紫微仙的三位结界神。

终于来到了楔的顶部，正当朱童日芙美与八洲接吻时，日芙美乘着河伯不在意时利用银丝向何伯作出攻击，而河伯防御宝贝八卦已不能再使用，日芙美无奈地对直柔说：“你不该……直柔!”





可以使用人物

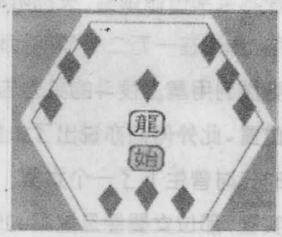
人物	难易度	备注
真武居直柔	普通	/
八洲大骑	难	属性相克
御巫瑞穗	普通	/
琴平梓	普通	/
朱童日芙美	普通	虽然属性方面有利，但是机动性不及夜斗
我舞要	普通	/

◆河伯之战

河伯

五行	土
体力	6800
攻击方法	星宿赛宫

结界 LEVEL MAX 之战！

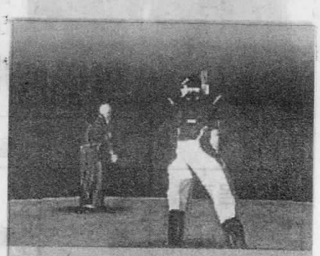


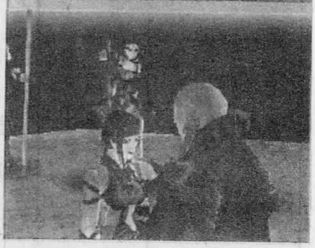
三度遇上的强大敌人“河伯”，在今回的战斗中终于将八卦爻解除，而体力上同样有所增加，而在攻击方面，河伯的招式明显没有太大分别，而因为同样可使用结界封印河伯的关系，所以在提升结界方面最好就是将结界提升至 MAX 状态。



另一方面，河伯新追加的攻击“衰气块”拥用极高威力和追踪性能，所以当发现河伯使用星宿赛宫时，最好将战斗距离拉开，待衰气块击出后立即使用旺气弹将之抵消，最后在配合结界封印下，不难使用一穴点螺将之击倒。







第十話 故事

河伯手押着胸，朱童日芙美跑到河伯面前哭起来，说不得两句日芙美喊了一声“父亲”！河伯便消失了。另一方面七棵巨柱亦发出光连结起来形成了北斗星的图形，意味着禁门很快便会出现。来到了如月诹访的盆地，封印着禁门在湖底的诹访湖，塞上夜斗回忆起十六年前的片段，他与父母一起横渡诹访湖，因为出现御神渡的情境，御神渡是湖的冰面因为突然冷却而压缩，使到冰面出现上裂痕隆起冰块及冰柱，而这条冰柱便称之为御神渡。而塞上夜斗的父亲及母亲便是在渡湖的时候出现御神渡的景像而遇溺身亡的。另一方面阳龙正在运用“太占图”，太占图是一种用来占卜类似吉与凶、是与否的计算工具，突然地面震动而且下起雪来，诹访湖再次出现御神渡的异像并且发出强光，三个鸟居组合而成的禁门和阴虎亦终于从强光中出来，与阴虎的最终决战亦随即展开。

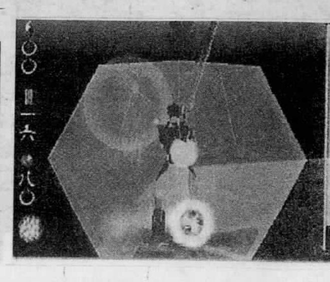
琴平梓拉弓说：“爸爸、妈妈、水见你们看着！”说之后便向阴虎射出了光箭，光箭贯入了阴虎的胸口，琴平梓露出了喜悦的神情说：“成功了！”可是这一击还未能将阴虎击倒，阴虎反而将箭从胸口取出，而且还直接把箭向着琴平梓反投，危急之际我舞要突然闪了出来替平梓挡了这一箭。太占图的光突然消失令阳龙有点愕然，同时夜斗又再次从空间的波纹中消失，娜美姬又再次从波纹中出现，直柔叫娜美姬照顾我舞要，其后便再次和阴虎决战。

可以使用人物

人物	难易度	备注
真武居直柔	普通	/
八洲大骑	难	属性相克
御巫瑞穗	普通	/
琴平梓	难	/
朱童日芙美	最适合	衰气攻击对她影响不大
我舞要	难	/

现世之碎片

红——12 枚
黄——9
蓝——0
龙穴——3个



◆阴虎之战

阴虎

五行	水
HP	6000
攻击	多种的衰气攻击、超级太极弹、灵封天尊“月华闭门”、小型强力衰气弹

把阴虎的体力击至4000时便会出出EVENT，进入第二段的她才会使出真正实力，之后她会使用一些强力的衰气攻击。尽量把封界符的能力升至最高，利用结界把阴虎的行动封印配合奥义“荒霸吐”很快便能将阴虎击倒，但是由于使用这奥义是会消耗大量体力，所以要紧记使用咒术“八极天地”或到龙穴回复体力。

前哨战(直柔以外的角色)



在和阴虎战斗开始前因为直柔的武具“荒霸吐”被紫微仙封的关系，所以是不可使用直柔的，而首选的其他角色可选用具远距离攻击的琴平，因为琴平的远距离攻击即可避开阴虎的衰气弹，还可作出多段的反击。当成功将阴虎的体力击致4000或以下时，琴平更会将封印“荒霸吐”的力量击破。

接连战(只可选用直柔应战)



在后半部的战斗中，因为只可使用直柔的关系，所以应将直柔的结界提升至MAX状态，但因为阴虎在半空的移动能力颇高的关系，所以在封印后可使用新练成的奥义杀技“雷击放射”作主导攻击，虽然此招会消耗自身一定体力，但攻击力可到接近1000的破坏力，所以在使用上还是十分有利的，另一方面，在回避阴虎的衰气弹方面，玩者可选用封阵符，五芒醒力来进入完全无敌的状态。

第十一話 故事

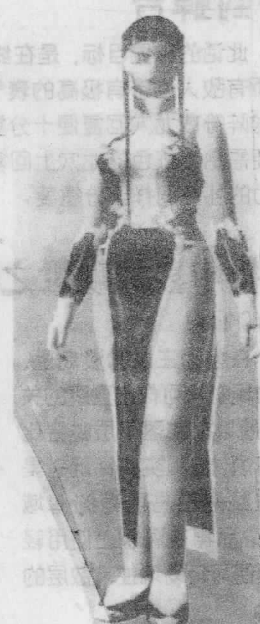
阴虎死前说了一些难以明白但是又十分重要的话语。现世会产生衰气，会经过现世之柱而流去常世，而常世会产生旺气，会经过常世之柱流向现世，这些便是物理循环的理论，而娜美姬要令依娜之地及现世柱出现的原因便是要把现世的衰气流向常世。

在纪伊水道上出现了太占图的咒纹，一个五边形的岛浮上水面来，而这个岛便是已经解除了封印的娜美姬，夜斗及娜美姬飘到岛居的前面见到一个石像，左手轻碰岛居上的结界，原来这个石像便是被封印着的娜美姬，夜斗及娜美姬能够相见十分高兴，突然我要舞再度出现，所以引致衰气凝聚及原来不属于现世的寄神亦在现世出现。要令现世之柱再度出现，五位五方轮的成员便要到依娜之地进行现世柱复活仪式。(“双界”的意思，据本人理解是指现世及常世两界，至于“仪”的意思是否指这个仪式呢?双界仪这个名称看来十分贴切呢!)

现世之碎片

红——40枚
黄——0
蓝——0
龙穴——7个





可以使用人物

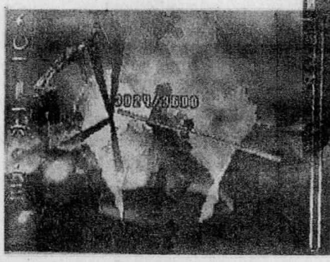
人物	难易度	备注
八洲大骑	普通	对攻击敌人头目有利
御巫瑞穗	普通	/
琴平梓	难	破坏现世之碎片的能力较低
朱童日芙美	普通	有利于破坏现世之碎片，对付敌人头目方面亦不至于陷入苦战
我舞要	难	问题在于攻击的距离很短

注意事项

由于遇到敌人头目时是不可再次转换人物，所以在这话开始时便要选择适当的人物作战。八洲大骑，虽然属性上不利，但是如果使用奥义“大焰独乐”便可以轻易击倒尸吼。

由纪伊水道浮上的现世之柱残骸，同样是最终话的战斗舞台，而分为五条回廊的地形，首先的目标是“封蝉台”。





◆封蝉台

此话的首要目标，是在终点处的“封蝉台”上，而因为所有敌人均带有极高的衰气感染能力，所以适当地使用封阵符或龙穴回复便十分重要，例如当使用八洲大骑时便需踏上红色的龙穴上回复等等，而在和尸吼开战前，体力的补充同样十分重要。

取得中段的现世之碎片

CHECK1

在分为三层的淡岛上，因为玩者只可作出直跳的关系，所以在跳落下层时会比较麻烦，但其实此话玩者是可以跳落左右两旁的海域的，之后再在海水上使用轻跳跃便可轻易地往来数层的淡岛。



提高警觉

CHECK2

在空中高速移动的寄神，经常会在一些隙缝中突袭玩者，而使用结界捕捉则会因为高低差而使攻击落空，所以当遇上此类情况时，最好就是使用一个结界将寄神封印，之后绕道避开便可。

◆尸吼之战

尸吼



五行	水
HP	3600
攻击	近距离以槌击及撞击

到了现阶段，它的体力已不算得很高，加上对它的战略和方法其实与对付我要舞的方法一样，由于它主要使用近距离追击，所以如果能绕到它的后方便可教训它一顿。

◆武究天尊阳龙之战

阳龙

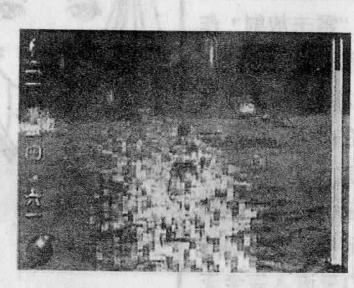
五行	火
HP	8888
攻击	衰气弹、超级太极弹、瞬间移动、追纵衰气弹及奥义“日华开门”

体力	8888
攻击方法	衰气弹速射 / 超级太极弹 / 瞬间 / 移动 / 追踪衰气弹 / 日华开门

奥义“雷击放射”之战！

紫微仙中最强和最终的敌人，在初期的战斗中，直柔会因为现世之柱的关系而失去增加能力值的机会，但同样因为此理由，阳龙的攻势同样不会太过猛烈，只要配合奥义“一穴点螺”或“雷击放射”便不难进入战斗的第二阶段。

第二战因为使用了“反克咒法”的关系，直柔的能力值会被推至本身的顶峰，反之阳龙的攻势同样相当猛烈，特别是难以回避的“日华开门”，所以当发现阳龙的位置时，应立即用结界封锁其所有的移动力，再配合有少许追踪能力的奥义杀技“雷击放射”便可夺去其大量体力，另一方面在使用龙穴回复体力下，不难使用奥义将阳龙击倒。



◆寄神击退之章

ANMO	五行属性‘土’
LEVEL	3
体力	320
衰气结界	没有
弹性	没有
结界无效化	没有
衰气感染	有



对战攻略

第一话中出现过的寄神，而主要的攻击以体撞为主，而且带有极高的衰气感染能力，虽然在整体上均增强不少，但只要配合结界封印便可将之击倒。

KABUN	五行属性‘土’
LEVEL	3
体力	320
衰气结界	没有
弹性	没有
结界无效化	没有
衰气感染	有



对战攻略

在海面上左右飞驰的寄神，同样拥有极强的衰气感染能力，但因为此类寄神只会待在海域左右移动的关系，玩者只要使用大跳跃便可全数避开。

SENPOKU KANPOKU	五行属性‘水’
LEVEL	3
体力	320
衰气结界	没有
弹性	没有
结界无效化	没有
衰气感染	有



对战攻略

拥有先进性能的衰气弹攻击，而且带有衰气感染能力，但因为大多出现在玩者的正前方，和行动比较慢的关系，所以玩者大可使用结界将之封印。

最终话故事

在现世之柱周围的五个岛居发出强光，现世柱的复活仪式亦开始进行。上升中的现世柱突然停顿，阳龙又再次出现，直柔向阳龙提出挑战，两者开始在现世柱的柱顶进行决战。

由于宿力牵制着直柔的力量，所以直柔一直陷入苦战，另一方面五方轮的成员终于想起现世之柱是万物真理而成，而万物都是由五气的流转循环而成，所以五方轮的成员便把他们武具内的魂释放出来，使现世柱的复活仪式继续进行。由于五方轮成员的旺气令到直柔的力量得到解放，所以最后把阳龙击倒。阳龙消失后现世柱的顶部发出强光，而且生长出枝干及树叶，各地的石柱开始消失，守护着楔的人便是真武居直柔。

初期的战斗由于被阳龙的衰气缩力抑制着而不能提升能力值，把阳龙的体力击至6000后便会出现EVENT，而直柔的能力值便会提升至顶点，当然阳龙亦会使用一些更强的招数。

除了使用奥义“荒霸吐”之外，如果能够适当地配合运用结界以及超级太极弹为追击，要战胜阳龙亦并非太困难的事情。





LRNG RISSERV

~THE END OF LEGEND~

梦幻模拟战Ⅴ

SS	厂商:MASIYA	类型 SRPG
	发售日:始发售	媒体:CD-ROM

《梦幻模拟战》这个游戏系列，推出至今已有五集之多，如加上在各机种上的复制版或精装版等游戏，更不止此数。和其他的SRPG比较，这系列的特色，可说是它的战斗系统和故事之间的平衡性。因为一般的同类游戏，或多或少上都会有所偏重，但这系列却做到了故事和战略性兼备。至于今集的游戏，在多方面更可说是集合了前作的大成。

开始的质问

因为这集的主角是一位在培育囊中制造的人造人，所以在开始游戏时，一位貌似女科学家的美女，便会问一连串影响主角初期能力值的问题。其中有些有关各种物质的选择，主要会影响到主角魔法方面的属性；至于一些作战问题，则是决定主角的兵种及领军的能力。

在答完了所有的问题后，游戏会显示出主角的基本数值，如玩者不满意的话，可重新选答，直至出现一个满意的能力值为止。



◆开始游戏时决定主角能力的问题。



◆第一个出现的人物是女主角霖达.

战略指令

兵士配属---- 玩者先要选择替那个角色募兵，之后，可以在当时能招募的兵种中进行选择。而在选定了以后，便要决定该角色要控制多少队部下，最后把游标移到“决定”便可。至于兵种及可率领的部队数，是会随着角色的能力成长而提高的。

店铺---- 在这里可以购买到角色们的武器和防具，或是纯粹替角色将必备的道具装备到身上。

指挥官配置---- 在战场上，会出现一些红色的球体，而那些就是可以将部队配置的位置了。玩者应该在判明了敌人的位置后，再按我军角色的能力而安排他们的前后位置。

SAVE/LOAD---- 储存或读取游戏的纪录。

出击---- 在完成了所有的战前准备功夫后，可以选择这指令来开始战斗。

游戏的流程

游戏主要是以章回形式来进行，在每一话之中，在开首会以有故事剧情的交待。在了解过事态的发展后，便会出现一幅世界地图，同时展示主角的去向以及即将进行的战斗及胜利和失败条件。

之后，战略的部分就会开始，玩者可以在商店中购买各种武器和防具，并替各人进行装备。此外，由角色们所指挥的兵士，也是在这部分中招募的。准备就绪后，战斗也便正式开始。

在战斗中，敌我双方的行动次序，是会按角色的速度而决定的，因此当我军的一名角色作出行动后，很有可能以下数轮都是敌人的移动部分，这可说是这战斗系统有别于传统回合制的地方。此外，不论是敌我双方的部队，只要部队中的武将被击倒之后，其余的佣兵便会自动撤退。因此玩者可要小心分配各中队的位置。最后，在完成了战斗的胜利条件后，游戏会再次进入剧情交待部分，而在储存过游戏进度后，下一话游戏便可以开始了。

系统指令

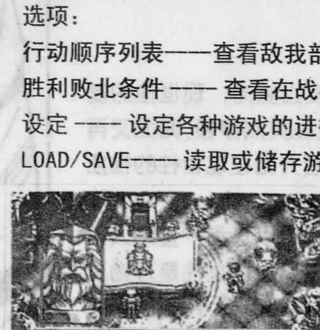
如把游标移到角色/部队以外的地方按掣，则会有以下的选项：

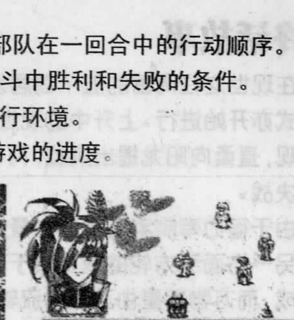
行动顺序列表---- 查看敌我部队在一回合中的行动顺序。

胜利败北条件---- 查看在战斗中胜利和失败的条件。

设定---- 设定各种游戏的进行环境。

LOAD/SAVE---- 读取或储存游戏的进度。







战斗的指令

部队指令

当玩者把游标移到角色/部队上按挚时，会出现以下的选项：

移动——一个大部队中的各个部队(包括主将和佣兵)是要独立移动的，其中主将可以作出的行动，自然是比较多，而其他的佣兵则只可以进行移动和攻击。另外，当部队移动到敌人旁边时，如画面上出现一个刀剑交加的图示，那该部队便可以立即攻击敌方。

攻击——当我军部队和敌人邻接时，可以对其进行攻击。如在攻击后仍有动力，便可以继续移动的程序。

召唤——当角色具有召唤精灵或魔物的能力时，可以利用这指令来实行。

魔法——在选择了要施行的魔法后，便要决定施行的对象，之后，角色会开始魔法咒文的唱咏。在过了一段时间后，游戏便会告知玩者该角色可以再次行动，而玩者只需把游标移到角色上按一次A/C制，并再一次确认施行的目标，那魔法就会施展起来了。

治疗——当玩者选了治疗一项后，该角色将不能有其他的行动而待在原地，而在该回合的尾声时，角色乃可以回复一定的HP。

指令——玩者可以选择“自动”，由电脑替你移动佣兵部队；或是以“终了”来结束该大部队的行动。



第一话 觉醒

胜利条件：斯古马及霖达逃出研究所／敌方全灭

败北条件：斯古马或霖达死亡

STORY

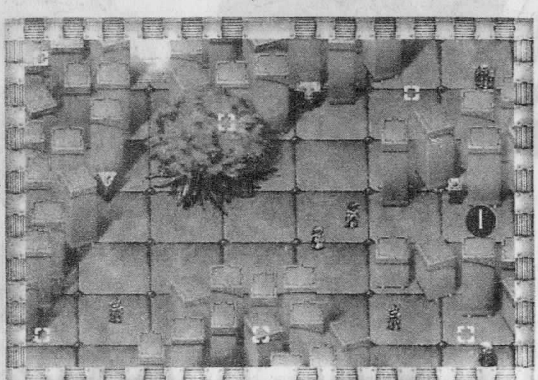
"斯古马，快起来。"一句冰冷的声音，唤醒了沉睡中的主角。在眼前出现的，是一位面部没有任何表情的少女，据她所说，自己和她一样是基萨罗夫元师属下的魔导研究所，为了战斗而生产出来的人造人。虽然自己不太愿接受这个事实，但最后主角——斯古马(玩者可自行更改名字)，还是随这名少女霖达，一起前往寻找基萨罗夫元师。正当二人在谈话时，研究所突然发出了入侵警报，于是他们便决定立即起行。

TACTICS

进入研究所的，是兰科斯及其得力助手亚谢路将军，他们似乎对基萨罗夫的人造人研究知之甚详，而得到这些战斗用的人种，便是他们此行的目的。

斯古马和霖达来到了研究所大堂以后，发觉到自己正身陷敌人的包围之中，而唯一的逃生之路，就是位于版图左上方的大门。于是，两人在开始时，他们便应朝出口的方向移动。而除了上述的两人外，敌方中的两名部下，以主角们的能力是足以应付的。故此，当斯古马他们到达中央的大树的左边时，乃可以在那儿和敌人战斗，以取得经验值和金钱。

在第四回合时，另一名人造人奥米加会从培养槽中走出来，并主动向敌方攻击，但不久会为对方所捕。在斯古马他们成功逃出研究所后，兰科斯立即派遣亚谢路前往追捕。



我方初期指挥官

斯古马、霖达

敌方初期指挥官

名字	职别	兵种	等级
亚谢路将军	战斗之主	亲卫兵 2	Lv. 6
部下 1	战士	兵士 X2	Lv. 1
部下 2	战士	兵士 X2	Lv. 1

名字	职别	兵种	等级
第 7 回合	中立部队 (I)		
欧拿提督	元帅	兵士 X2	Lv. 1
丝莉娜将军	骑士之主	重骑兵 X2	Lv. 1

第二话 追击

胜利条件：斯古马及霖达从西面逃走／击破亚谢路

败北条件：斯古马或霖达死亡

STORY

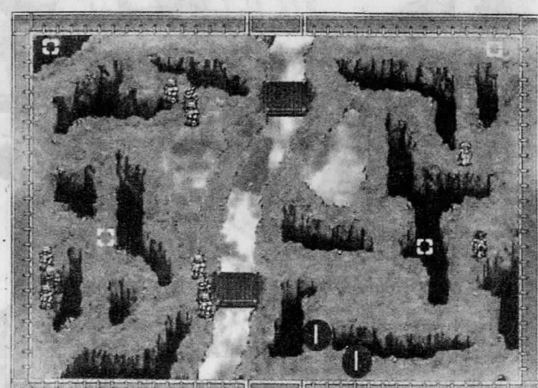
虽然已经从研究所逃走出来，但是亚谢路现在仍在后方穷追不舍，因此斯古马和霖达只有加紧脚步前行，并向着基萨罗夫所在之处进发。

在他们赶路的时候，在一处山崖之上正有一男一女在观察着他们。名为维拿捷的青年，及女战士白兰达，在讨论着有关利根堡联邦，及与格干捷斯王国联合军与基萨罗夫的战斗，已经稳夺胜利的事情。而由于基萨罗夫的失势，兰科斯便乘势取得了联邦内的实权。至于维拿捷及白兰达，好像受到了某人的所托，而要接触斯古马他们。

TACTICS

当两人逃到一处充满湖泊和断崖的地带时，亚谢路的追击部队终于追上他们。幸好这时，斯古马他们已能率领一定的佣兵，所以战斗力方面亦有一定的提升。

为了尽快从版图的西面逃出，斯古马他们应先由上方的通道前进，并以斯古马部队作为先锋，而霖达则在后方以魔法作援护攻击。以主角们的实力，要击溃亚谢路的两名部下是问题不大的。而在第七回合出现的欧拿提督及丝莉娜将军，因为以为主角们只是一般的冒险者遭受袭击，而决定给与帮助，故此亚谢路的部队大可交由他们处理，而战斗也因此而很快结束了。



我方初期指挥官

斯古马、霖达

敌方初期指挥官

名字	职别	等级
兰科斯	剑术之主	Lv. 5
亚谢路将军	战斗之主	Lv. 1
部下 1	战士	Lv. 1

名字	职别	等级
部下 2	战士	Lv. 1
第四回合	中立部队 (I)	
奥米加	野伏	Lv. 1

第三话　攻击

胜利条件：击破哥特利

败北条件：亚尔佛或斯古死亡

STORY

在一个城镇上，一名叫亚尔佛的少年正在向草药店的店员购买某种药物，可是由于该药物十分昂贵，所以该店铺并未有出售，当亚尔佛失望地步出店外时，突然被一位少女叫住了。这位名叫古娜莉的女孩，在听见亚尔佛为着父亲的热病而苦恼时，便表示她有另一种治疗热病的特效药，并可以将它给了亚尔佛。亚尔佛在感激之余，和古娜莉一同上路了。

当两人要进入另一个城镇，并准备缴交20元的通行费时，却被负责守关及治安的哥特利刁难。他不单以两人是冒险者为理由，而要他们缴付200元通行费。他甚至还表示如两人没法交出款项的话，就要以古娜莉的身体来支付。

TACTICS

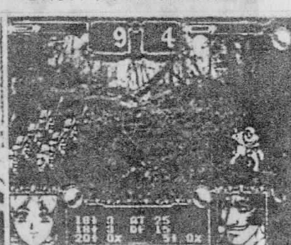
正当亚尔佛他们被哥特利追捕时，碰巧斯古马和霖达来到了城镇外围，并看到这个情景。于是，斯古马便决定帮助两人，而战斗也就此展开了。

由这场战斗开始，各兵种的“相性”可说在战斗中占了相当重要的部分，玩者记着“骑兵强→步兵弱”、“步兵强→枪兵弱”及“枪兵强→骑兵弱”这一连串的特点，否则的话，是很难在战斗中取得胜利的。在记着了以上的兵种特性后，这次的战斗应该会很容易取得胜利的，只要斯古马及霖达先朝着右方前进，那很快就会和下进的亚尔佛展开对话，及得到他加入队中。之后，只要以斯古马击破两队格干捷斯军，再将哥特交由亚尔佛的枪兵负责，战斗也就顺利结束。

◆亚尔佛和古娜莉相遇。



◆记着要以枪兵来对付哥特利啊！



我方初期指挥官

斯古马、霖达

中立部队

名字	职别	兵种	等级
古娜莉	飞马骑士	鹰马兽 X4	Lv. 8
亚尔佛	战士	枪兵 X4	Lv. 2

敌方初期部队

哥特利队长	骑士	长矛骑兵 X3	Lv. 4
格干捷斯军 1	骑士	兵士 X2	Lv. 1
格干捷斯军 2	骑士	兵士 X2	Lv. 1

第四话　突破

胜利条件：在20回合内打倒欧拿及从北间逃走/在20回合内消灭所有敌人

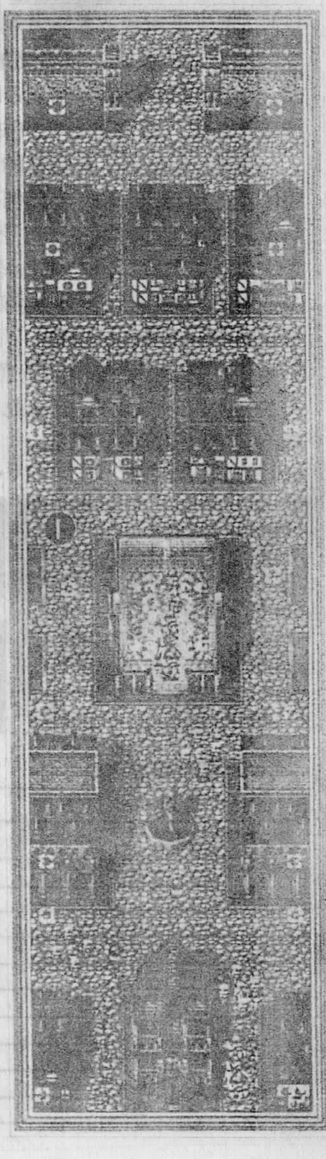
败北条件：斯古马死亡/欧拿逃走了/超过20回合不能完成胜利条件

STORY

得到斯古马和霖达帮助的亚尔佛，在多谢两人之余，也希望可以和两人一起同行。虽然霖达表示自己不是佣兵的身分，而不会接受亚尔佛的雇佣邀请时，但斯古马却对亚尔佛说大家可以作为一般旅伴而同行。眼见斯古马主意而定，霖达也不便反对了。

另一方面，在一个布置华丽的寝室中，亚尔佛卧病在床的父亲洛维路正在和到访的兰比特谈论着儿子们的事情。这时，洛维路长子亚云斯拿了药进房给父亲服食，并对他说亚尔佛现正在外边找寻给父亲治病的药物。而兰比特为免打扰洛维路养病，也就先行告辞了。

TACTIC



斯古马三人虽然进入了城中，但却受到哥特利的追击。而在城中的，原来还有格干捷斯军的欧拿提督，他虽然对于自军的守备部队在城中战斗甚为不满，但因为有重要任务在身，所在也只有先行离去。

为了阻止欧拿从北门逃走，故玩者宜将斯古马配置在最上方，以求尽快追及欧拿。而在击倒欧拿之后，因为斯古马的步兵并非护卫骑兵的敌手，所以便应立即向下撤退，以便和亚尔佛的枪兵会合。至于亚尔佛，则宜配置在右方的位置，以其枪兵击破哥特利的骑兵，然后再向上移动援助斯古马。

我方初期指挥官

斯古马、霖达、亚尔佛

中立部队

名字	职别	兵种
哥特利队长	骑士	长矛骑兵 X2
格干捷斯军 1	战士	兵士 X2
欧拿提督		兵士 X2
护卫兵	骑士	长矛骑兵 X2

敌方初期部队

町人 1	女	平民 X4
町人 2	男	平民 X4
町人 3	女	平民 X4
第二回合	敌方增援(I)	
格干捷斯军 2	战士	兵士 X2

第五话 僻村

胜利条件：敌方全灭

败北条件：斯古马死亡

STORY

离开了城镇之后，斯古马一行三人便继续朝着亚尔佛父亲居住的所在地前进。据亚尔佛自己所说，因为母亲早亡，所以父亲和他相依为命。每逢父亲生病之时，哥哥就会代他暂为处理政务。而在父兄当中，父亲更可说是待他最好的一人，所以亚尔佛更希望能尽快把药拿给父亲治病。

听过亚尔在述说他的家庭后，对身为人造人的斯古马及霖达来说，难免感到满不是味儿。

TACTICS

当三人经过一条废弃的村落时，在一路上追击他们的亚谢路，原来已在那里等候多时了。敌人在这次战斗中的排阵，可说是对我方非常有利的——在左面的，大致上是以枪兵为主的部队；在右面的，则是以骑兵为主力的军团。因此，己方可因事制宜，以亚尔佛迎击右边，以斯古马攻击左方，而霖达则在中央以魔法援护。

另外，在击倒了哥特利的部队以后，之前曾在山崖上窥伺斯古马的白兰达，会以佣兵的身份出现。因为她的部队以骑兵为主，所以在应付亚谢路的步兵时会相当有利。而在白兰达的帮助下，斯古马他们便很快得到了胜利。

当白兰达和斯古马谈起来时，说她知道基萨罗夫正希望找到有能力的部下帮助，而她正好是这样的一位人选。斯古马看见她在战斗中的表现后，也知她所言非虚，于是白兰达就成为同伴了。但与此同时，亚尔佛则因为要把药送给父亲，而离开了队伍。

◆白兰达似乎是友非敌。



◆这位女佣兵知道的事似乎不少。



我方初期指挥官

斯古马、霖达、亚尔佛

敌方初期部队

名字	职别	兵种	等级
亚谢路将军		兵士 X2	Lv. 6
部下 1	战士	枪兵 X3	Lv. 2
部下 2	战士	枪兵 X3	Lv. 2
哥特利队长	骑士	长矛骑兵 X3	Lv. 6
佣兵	长矛骑士	长矛骑士 X2	Lv. 1
击破哥特利后	我方增援（1）		
白兰达	骑士	重长矛骑兵 X3	Lv. 5
女佣兵 1	骑士	重长矛骑士 X2	Lv. 8
女佣兵 2	骑士	重长矛骑士 X2	Lv. 8

第六话 疑惑

胜利条件：击破亚云斯

败北条件：亚尔佛／斯古马死亡

STORY

斯古马他们几经波折之后，终于到达了基萨罗夫的魔导研究所。至于基萨罗夫给他们的第一件任务，就是要夺回给魔族抢去，有着可以毁灭世界力量的贤者之水晶。此外，由于水晶现时是以剑的形态而存在着，因此基萨罗夫特地要两人留意这点。于是，斯古马、霖达和白兰达，便向着北方魔族巢穴出发了。

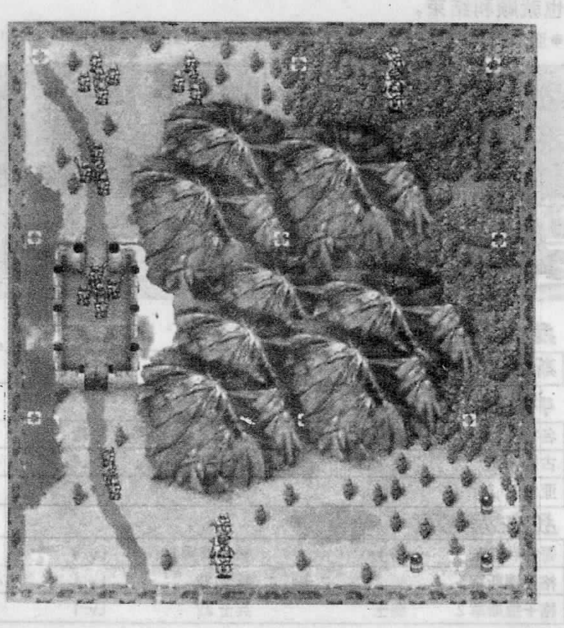
另一方面，亚尔佛把药拿给父亲洛维路服后不久，洛维路竟然就此死了。而亚尔佛的哥哥亚云斯，更指责是亚尔佛蓄意弑父。于是，百词莫辩的亚尔佛，只好躲在城堡之中，碰巧这时，斯古马他们为着水晶的事而经过附近，于是一场为了救援亚尔佛的战斗便开始了。

TACTICS

由于此战的目的是救援亚尔佛，所以白兰达的骑兵，在开始后就要尽快向左移动。当我方部队差不多到达城堡以下的道路时，亚尔佛的部队则可以接受控制。这时，亚尔佛在开启城堡内的大门开关后，便可以和我方部队会合。至于在白兰达的部队推进时，斯古马及霖达则负起了击破在途中两个敌方部队的责任。

在和亚尔佛会合之后，追击他的步兵队便可交由白兰达收拾，而战斗在击倒亚云斯后就会结束了。

这时，在魔族的暗之祭坛中，格干捷斯军的兰狄奥斯，已战胜了阐之王子波捷路。可是波捷路在临死前，却把魔剑亚路哈萨以魔法送走了。于是兰狄奥斯他们，便直接向着下一个目标——基萨罗夫攻击。



第七话 妨害

胜利条件：击破亚谢路
败北条件：斯古马死亡

STORY

斯古马他们到达了阐之祭坛之后，发觉那里已经是人去楼空。而他们亦以为贤者之水晶被格干捷斯军夺去了，故此正作好和对方交战的准备。

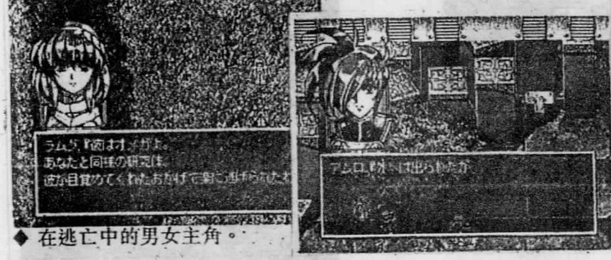
另外，格干捷斯军的兰狄奥斯，很快便攻入了魔导研究所之内，并把基萨罗夫杀掉。“为什么!?为什么已经得到了亚路哈萨的我还是胜不了这些人啊!?”基萨罗夫在临死前仍然对自己的失败大惑不解。

TACTICS

回说在暗之祭坛的斯古马他们。正当众人正要离开时，在洞穴内突然冒出了大量令人窒息的烟雾。原来这又是亚谢路所做的杰作，他在洞穴之外的殿堂中，点起了两团火焰，令浓烟不断向洞内扩散。

于是，斯古马他们首先要做的，自然是逃离这处会令他们每个回合，都会扣去少量HP的地方了。而在我方到达洞口之前，亚谢路他们是不会有所行动的。因此，我方宜在洞口附近结集在一起后，才冲出去与敌方拼斗，否则便可能会被敌人逐个击破。战斗主要会集中在洞口发生，敌人虽拥用可作远距离攻击的弓兵队，但他们的攻击力并不强劲，所以我方不必急于把他们消灭，而应把注意力集中在其他部队。

打倒了基萨罗夫的兰狄奥斯，与大魔术谢茜嘉道别后，便和同伴一起返回了格干捷斯。至于打败了亚谢路的斯古马，亦收到了基萨罗夫被杀的消息。而因为据探子所报，谢茜嘉曾使用了一把与贤者之水晶所变成的剑十分相似的武器，所以众人决定立即追赶格干捷斯军，希望能将水晶夺回。



◆ 在逃亡中的男女主角。

我方初期指挥官

斯古马、霖达、白兰达、亚尔佛

敌方初期部队

名字	职别	兵种	等级
亚谢路	战斗之主	兵士 X2	Lv. 1
部下 1	占卜师	精灵弓兵 X2	Lv. 4
部下 2	治疗师	精灵弓兵 X2	Lv. 4
部下 3	战士	枪兵 X2	Lv. 3
部下 4	骑士	长矛骑兵 X2	Lv. 3

第八话 残照

胜利条件：所有同伴均渡过吊桥／敌方全灭
败北条件：斯古马死亡

STORY

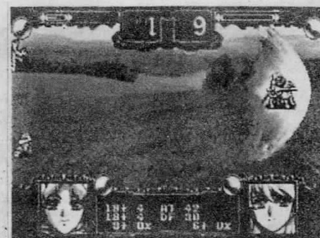
斯古马他们在赶路时，霖达却被途中的一棵大树所呼唤，而根据白兰达所说，这棵便是植物世界的王者——世界树。至于世界树呼唤霖达的原因，原来是要通知她即将会有重大的异变发生，但由于众人现在还有重要的事要做，所以也无暇细想，而继续上路了。

TACTICS

不久，就在斯马古他们返回研究所的途中，却遇上了联邦军的部队。为了不阻延找回水晶的行动，于是他们就只以突破敌方的阵地为此战的目的。至于在部队的配置上，大概可以斯马古应付左面的枪队，而以亚尔佛迎击右面的骑兵。在集中攻击敌方的指挥官下，我方应很快可以解决这两个敌方的部队。之后，斯马古及亚尔佛就可以向下推进支援霖达她们。

在第五回合时，敌方会有副官艾美莉的增援。由于她的实力强大非常，以我方部队攻击是绝无胜算的，所以全军应立即渡过吊桥，以免发生无谓的损失。

逃离了艾美莉的追击后，斯马古终于返回了魔道研究所里。从基萨罗夫的魔道力留下的影像中，斯古马他们知道了贤者之水晶，分别和圣剑兰古力萨及魔剑亚路哈萨融合。而当斯古马及霖达装备了兰古力萨后，他们的威力可得到全面发挥。但由于人造人斯古马在性能上仍有问题，故在使用过一次圣剑后，便不能再次使用，否则会因为出力的不稳而毁灭。而真正能多次使用圣剑的，只有另一人造人——奥米加而矣。



而由白兰达部下所提供的消息中，斯古马知道了持有圣剑的谢茜嘉，现时在格干捷斯王国的费捷杜港中……。

我方初期指挥官

斯古马、霖达、白兰达、亚尔佛

敌方初期部队

名字	职别	兵种	等级
连邦军指挥官 1	战士	枪兵 X4	Lv. 7
连邦军指挥官 2	战士	兵士 X3	Lv. 7
连邦军指挥官 3	战士	枪兵 X3	Lv. 7
连邦军指挥官 4	骑士	长枪骑兵 X3	Lv. 7
连邦军指挥官 5	骑士	长枪骑兵 X3	Lv. 7
第五回合	敌方增援（1）		
副官艾美莉	骑士之主	重骑兵 X4	Lv. 1

第九话 异变

胜利条件：敌方全灭

败北条件：谢茜嘉或古娜莉死亡／市民全灭／斯古马死亡

STORY

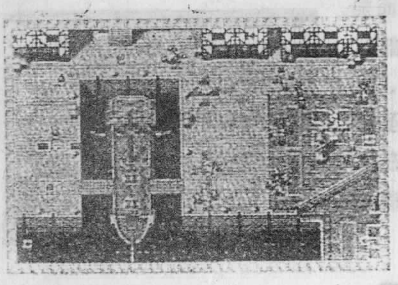
当斯古马他们经过一个废弃的小镇时，霖达发觉眼前的景物有一种似曾相识的感觉。不单这样，众人还在一间大屋中的一幅油画上，发现绘着一名相貌与霖达十分相似的少女。而霖达还记得，这少女的名字是唤作玛莉的。

另一方面，和斯古马一样在寻找着谢茜嘉的古娜莉，终于在费捷度港遇到了她。但魔族的佳艾尔，突然带着大量魔物来到港内，并要胁说要将所有的市民杀死。没有办法下的谢茜嘉，只好将魔剑亚路哈萨及圣剑兰古利萨一起交给了佳艾尔。可是佳艾尔却不守诺言，在得到两把剑后仍然要大开杀戒。这事正好被刚到达的斯古马他们看到，为了要取得两把剑，也为了拯救那些无辜的平民，战斗便就此展开了。

TACTICS

由于救出谢茜嘉和古娜莉，及不让所有平民死亡是此战的目的，所以速度可说是战斗的重点。其中古娜莉大概可以自己应付来犯的部队，但谢茜嘉则有不敌的危险。所以快速的白兰达骑兵队，及可远距离攻击的霖达，比较适宜配置在上方，以求能及时替谢茜嘉解围。而在下方的两队敌人，大抵上以斯古马的步兵已可应付。

在战斗结束后，谢茜嘉两人为了追赶魔族，便以转移法回到了艾沙利亚大陆。而这时一位名为麦伦的青年在看见霖达后，便说她是自己失散了的妹妹玛莉安德露。而据他所说，自己和妹妹是被基萨罗夫所捕，作为生体实验的牺牲者，至于众人中途路过的小镇，就是两人故乡的所在。





◆ 加萨斯已被纪摩亚控制。

我方初期指挥官

斯古马、霖达、白兰达、亚尔佛

敌方初期指挥官

名字	职别	兵种	等级
魔将军佳艾尔	黑暗之主	黑暗卫士 X6	Lv. 2
怪兽 1	史莱姆王	史莱姆 X4	Lv. 3
怪兽 2	石像巨兵	骸体巨像兵 X4	Lv. 7
怪兽 3	杀人虎	蝎子 X4	Lv. 1
怪兽 4	六头女妖	黑暗人鱼 X4	Lv. 1
怪兽 5	黑暗战士	狼人 X7	Lv. 7

中立部队			
谢茜嘉	召唤使	兵士 X2	Lv. 1
古娜莉	飞马骑士	鹰马兽 X4	Lv. 9
市民 1	女	平民 X4	Lv. 6
市民 2	男	平民 X6	Lv. 3
市民	女	平民 X4	Lv. 6

第十话 容疑

胜利条件：1）敌方全灭； 2）击破古艾特侯爵

败北条件：谢茜嘉或古娜莉死亡／斯古马死亡

STORY

在利根保联邦的王城中，罗真丝女王正式策封了兰福为联邦军的元帅，而艾美莉亦同时被提升为将军。另外，亚谢路在追捕斯古马他们失败后，已回到了兰科斯的居城报告。而兰科斯眼见亚谢路不能完成任务，便派了同是人工战士的奥米加，负责前去和斯古马接触。

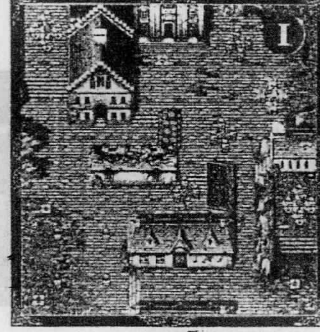
至于斯古马他们，已经乘船到达了艾少利亚大陆。可是在抵达后不久，就遇上了谢茜嘉和古娜莉被官兵追捕的场面。而那些官兵，更直指古娜莉和斯古马，是杀害前任皇帝的犯人！

TACTICS

在开战后不久，玩者可以选择要求谢茜嘉和古娜莉留在原地不动、指示她们撤退或其中一人逃走而另一人则作战。而较易处理的，应是指示两人从西面的通路和主力部队会合。当亚尔佛及斯古马分别解决了上方和右方的步兵及枪兵后，其他各人便可以一起向中央的空地进发，然后在那里把余下来的敌人消灭。

后来，当斯古马问起时，古娜莉才说出自己其实是加萨斯王国的公主，而斯古马的各个方面，均和四年前杀死皇帝的近卫骑士团长一模一样。但那近卫骑士团长，已经在三年前为古娜莉所杀。于是，这事的唯一解释，便是斯古马其实是一名复制人。

之后，斯古马以借取圣剑和魔剑为条件，答应了助古娜莉夺回失去的国家，于是一行人朝着沙鲁兰斯领主——利拿度公爵的居城所在地出发。



我方初期指挥官

斯古马、霖达、白兰达、亚尔佛

敌方初期指挥官

名字	职别	兵种	等级
帝国军士官 1	近卫兵	兵士 X4	Lv. 2
帝国军士官 2	近卫兵	兵枪 X4	Lv. 2
帝国军士官 3	银骑士	长矛骑兵 X4	Lv. 2
帝国军士官 4	银骑士	长矛骑兵 X4	Lv. 2

中立部队		
谢茜嘉	召唤使	兵士 X2Lv. 1
古娜莉	飞马骑士	鹰马兽 X4Lv. 9
第十回合 /击破敌方三部队		敌方增援⑴
古艾特侯爵	敢死骑士	长矛骑兵 X4Lv2

第十一话 狩猎

胜利条件：1）敌方全灭；2）击破古艾特侯爵

败北条件：村民死亡／斯古马死亡

STORY

被策封为元帅的兰福，原打算回家把消息告诉父亲。可是兰比特不但没有对此表现任何高兴的表情，反而要求兰福以后不要再在他的面前出现。对于父亲在兄长死后的改变，兰福实在感到非常疑惑。

此外，得到了魔剑亚路哈萨及圣剑兰古利萨的佳艾尔，将后者交给了身份神秘的死人使古罗布，而两人似乎要利用现在大陆上的战乱而有所行动。

TACTICS

仍然在前往利拿度公爵的居城途中的斯古马他们，在经过一所要塞时，发现帝国的征税官正对付不起苛税的平民加以追杀。看见他们暴行的古娜莉，当然是不容许这样的事发生在自己的国家之中了。但由于平民们和自己的距离太远，加上中间又有要塞阻隔，所以斯古马便先指示他们从上路逃走（通过要塞是很危险的做法）。

之后，玩者可以派一队飞兵到要塞中打开吊桥的开关，并兵分两路：由白兰达和古娜莉负责上路；其余攻的部队在前进时的速度一定要快，否则很容易会被敌人的弓兵所击灭，另外，霖达亦可以魔法攻击来牵制对方其中一名的占卜师。

斯古马一行人终于到达了利拿度的居城，可是对方却以身为贵族的自己不能力抗其他所有贵族为理由，拒绝了古娜莉要求协助取回政权的要求。另一方面，兰科斯、亚云斯及兰比特达成的三国同盟，正式向利根保联邦发起了独立战争。

我方初期指挥官

斯古马、霖达、白兰达、亚尔佛、古娜莉

敌方初期部队

名字	职别	兵种	等级
征税官 1	近卫兵	枪兵 X3	Lv. 1
征税官 2	近卫兵	兵士 X3	Lv. 1
守备兵 1	占卜师	精灵弓兵 X2	Lv. 4
守备兵 2	占卜师	精灵弓兵 X2	Lv. 4

中立部队

村人 1	男	平民 X4	Lv. 1
村人 2	男	平民 X4	Lv. 1
村人 3	女	平民 X3	Lv. 4
第八回合／进入版图左半部	敌方增援 (I)		
征税官 3	鹰君主	鹰马兽 X3	Lv. 1
第 10 回合／征税出现官三回合／敌方全灭／所有村人成功逃走		敌方增援 (II)	
古艾特侯爵	敢死骑士	长矛骑兵 X4	Lv. 1
帝国军士官 1	鹰君主	鹰马兽 X4	Lv. 1

第十二话 强要

胜利条件：敌方全灭

败北条件：斯古马死亡

STORY

在一个平静的晚上，奥米加终于在一条河的旁边找到斯古马。他对斯古马说：“嗨！斯古马，很久没见了。什么？你不认识我？我可是和你一起侍奉基萨罗夫的奥米加啊。”据奥米加所说，斯古马在三年前被仇家所杀，而基萨罗夫则利用了他的遗体作了人体实验的标本。换言之，斯古马本人的确是古娜莉的杀父仇人！

次日，被利拿度拒绝了的古娜莉，决定向东边进发，希望能求得领主艾力的帮助。但当他们经过一市镇时，再次发现帝国的征税官差不多拿起了平民们所有的粮食。看不过眼的斯古马他们，乃决定替平民们夺回粮食。

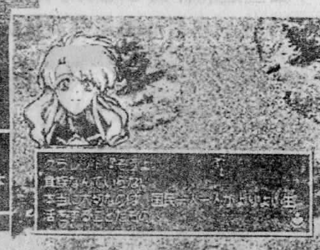
TACTICS

敌方的部队中，除了两队帝国士官会主动进攻外，其余的征税官，大概会向着版图的左上方逃去。玩者只需派出斯古马及白兰达分别应付两队步兵及枪兵后，其余的三人就可以渡过吊桥进行截击。至于那些运输兵，能力可说是非常低下，故这可是给各人取得经验值的好机会。

就在古娜莉把夺回的粮食交回给平民们时，他们不但连半句感激说话也没有，反而抱怨这样会引起军队的报复。眼看国家的民风如此坠落，古娜莉实在感到非常伤心。另外，斯古马觉得自己实在有需要向古娜莉说出自己的的真正身份，而在听了斯古马所说的事后，古娜莉决定了不再追究，并决意在国内建立起一套民主政治，并打倒现在的独裁政府。



◆ 奥米加說出斯古馬的往事。



◆ 古娜莉決意建立民主的新國家。

我方初期指挥官

斯古马、霖达、白兰达、亚尔佛、古娜莉

敌方初期部队

名字	职别	兵种	等级
帝国军士官 2	近卫兵	枪兵 X5	Lv. 1
帝国军士官 2	近卫兵	兵士 X5	Lv. 1
征税官 1	银骑士	运输兵 X4／重长矛骑兵 X2	Lv. 1
征税官 2	近卫兵	运输兵 X4／兵士 X2	Lv. 1
征税官 3	银骑士	运输兵 X4／重长矛骑兵 X2	Lv. 1
征税官 4	近卫兵	运输兵 X4／兵士 X2	Lv. 1
中立部队			
町长	战士	平民 X4	Lv. 5
町人 1	男	平民 X3	Lv. 7
町人 2	男	—	Lv. 3

第十三话 袭击

胜利条件：1）守卫部队全灭；2）敌方全灭

败北条件：1）守卫部队逃走／斯古马死亡；2）革命人士死亡／斯古马死亡

STORY

古娜莉向利拿度解释了自己的政治理想后，对方在深受感动之余，决心帮助古娜莉完成这一理想。而斯古马他们首先要做的，就是从佳亚拿监狱中，救出被囚禁着并反对纪摩亚的异见人士。至于沙鲁兰斯军，在利拿度的指挥下，已率先在边境地区打败了加萨斯的军队，开始了解放全国的第一步。

TACTICS

这次的战斗可说是分为了两个部分。在第一部分中，斯古马们的主要目的，是阻止守城的部队逃走。在配置上，斯古马、霖达和亚尔佛可以从中路进攻；而移动力高的古娜莉，则可以从右边截击企图逃走的敌军。

当成功歼灭了敌军后，以古艾特侯爵为首的敌方增援便会接着出现。这时玩者可以选择要众革命人士逃出监狱，或是要他们留在原地不动。而以战略而言，自然是以后者较为好办，因为各部队可以以监狱的地形优势，来一个以逸代劳。如这时部队中拥有弓队的话，那就更加有利了。

各被救的革命人士，在听说了古娜莉的计划后，都纷表支持，他们更答应在各地替少鲁兰斯军演说，以招募更多义士，而古娜莉打算到艾斯多鲁地区取得教会的支持。但这时传来军报，纪摩亚正调动十倍的兵力增援。这情况下，白兰达满怀信心地表示她有解决的方法，但是却要古娜莉答应在事成后将圣剑及魔剑借给她。



◆ 古娜莉答應借劍給白蘭達。



◆ 蘭福對三國聯盟的戰況不利。

我方初期指挥官

斯古马、霖达、白兰达、亚尔佛、古娜莉

敌方初期部队

名字	职别	兵种	等级
看守1	战士	枪兵X4	Lv.9
看守2	战士	枪兵X4	Lv.9
看守3	骑士	长矛骑兵X3	Lv.9
中立部队			
革命人士X5	男	–	Lv.8
第十回／敌全灭后		敌方增援⑴	
帝国军士官4	鹰骑士	鹰马兽X4	Lv.8
帝国军士官2	进卫兵	枪兵X4	Lv.1
帝国军士官3	传教士	僧侣X2	Lv.1

第十四话 穿孔

胜利条件：敌方全灭

败北条件：斯古马死亡

STORY

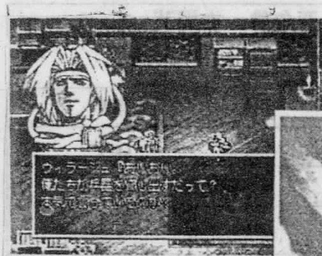
白兰达与众人分别后，便和以前曾和她一起的维拿捷会面。当维拿捷问起白兰达是否已经借得两把神兵时，白兰达便说出了她和古娜莉的交换条件。而要在这短时间之内把部队运往前线替利拿度解围，维拿捷唯一想到的方法，就是利用古代文明遗留下来的飞空艇。但维拿捷再三吩咐白兰达，情况有所闪失时，一定要把飞空艇毁掉，千万不可让它落入别人手中。

亚尔佛见白兰达去了许久还未回来，便开始感到有点担心。但斯古马却表示对她很有信心，。这时，众人头顶突然傳来了隆隆巨响，原来白兰达终于带着飞空艇回来了。

TACTICS

在飞空艇接近敌军的同时，敌方的空中部队便展开了拦截攻击。敌方在右上方的艾力，在古娜莉接近他时，会因为她的言辞而叛变并成为我方的增援部队。所以玩者最好把古娜莉配置在右上方的位置。而由于各飞兵对风系魔法的防御力均比较低，故此可将霖达配置在最上方，以便尽快消灭敌方最强的古菲尔团长。

另外，敌方部队中的飞天弓箭手，因为可以在移动后再进行攻击，所以玩者在预算敌方的攻击距离时要预计到这一点，艾力向利拿度传达消息，要他乘斯古马们攻击敌人总部的时间，乘敌军不备而突围。



◆ 维拿捷及白蘭達關係不明。



◆ 古代文明的遺物——飛空艇。

我方初期指挥官

斯古马、霖达、白兰达、亚尔佛、古娜莉

敌方初期部队

名字	职别	兵种	等级
古菲尔团长	龙骑士	鹰马兽X4/飞天弓箭手X2	Lv.2
艾力	龙骑士	鹰马兽X4	Lv.1
帝国军士官1	鹰君主	鹰马兽X5	Lv.1
帝国军士官2	鹰君主	飞天弓箭手X4	Lv.1
帝国军士官3	鹰君主	半鹏岛	Lv.1
帝国军士官4	鹰君主	鹰马兽X5	Lv.1

第十五话 战栗

胜利条件：1）敌方全灭；2）从地图的边沿逃出／敌方全灭
败北条件：1）斯古马死亡

STORY

当利根堡联邦军及三国同盟的战争处于胶合状态时，在联邦的王城内，前任宰相的儿子拉素，由于其父因基萨罗夫的关系而死，所以获得罗真丝女王委任为宰相。

这时在加萨斯军的总部中，其司令官因为他们的空中部队全灭，而派出了数名传令员去寻求援军。但在那些传令员离去后不久，斯古马他们已经到达了。

TACTICS

在敌方部队中，以左面的一队占卜师及弓兵较难应付，玩者宜将部队先在桥头前集中，然后再一拥过桥直扑敌人。而可以直接进入城堡的古娜莉，则可以配置在上方的中央，并把左上方的一队传教士消灭。另外，亚尔佛在霖达的魔法攻击的支援下，应可很轻易地将敌方的骑兵及枪兵击破。但如要他们应付在后期出现的敌方援军，则最好多派一队人马给予支援。

在攻陷了敌军的总部后，众人便立即返回飞空艇离开了。而由于总部被毁，更令加萨斯军的作战系统大为混乱，加上古娜莉利用了飞空艇将他们的军队引到南面的山地，故此利拿度的部队得以突破了敌人的包围。

在古娜莉他们到达了艾斯多鲁后，大司教因为恐怕万一战斗失败时会为教会带来灾难，便拒绝了他们的要求，然后才决定之后的行动。在不得要领的情况下，众人只得等待白兰达的消息。

我方初期指挥官

斯古马、霖达、白兰达、亚尔佛、古娜莉

敌方初期部队

名字	职别	兵种	等级
帝国军司令	将军	枪兵 X2/ 兵士 X4	Lv. 1
帝国军士官 1	传教士	僧侣	Lv. 1
帝国军士官 2	银骑士	长矛骑兵 X5	Lv. 1
帝国军士官 3	魔术师	精露弓兵 X3	Lv. 1
帝国军士官 4	近卫兵	枪兵 X5	Lv. 1
击破帝国军司令后／第十五回合		敌方增援（1）	
传令 1	敢死骑士	重长矛骑兵 X3	Lv. 1
传令 2	敢死骑士	重长矛骑兵 X3	Lv. 1
传令 3	敢死骑士	重长矛骑兵 X3	Lv. 1
传令 4	敢死骑士	重长矛骑兵 X3	Lv. 1
传令部队出现二回合		敌方增援（11）	
古菲尔团长	龙骑士	鹰马兽 X4/ 飞天弓箭手 X2	Lv. 4

第十六话 人质

胜利条件：敌方全灭
败北条件：人质被转送／斯古马死亡

STORY

当斯古马他们回到飞空艇时，发现它已被熊大火所包围着，虽然他们均想将火扑灭，可是由于火种是由内部引起的，所以只有待它自动熄灭，才能再看看有什么可以做的。这时，艾力便怀疑到是一直以来，身份及来历均十分神秘的白兰达放火的。但在旅途之上，白兰达实在帮了大家不少的忙，故此斯古马绝不相信这会是她的所为。

第二天的早上，白兰达终于回来了。根据她的情报所得，大司教的女儿原来被某大臣关禁在神殿之内，而这似乎就是大司教不肯支持古娜莉的真正原因。

TACTICS

在开始战斗前，玩者要在各人中选出其一作为从右上方救人的部队，而比较胜任的，自然是可以自由在水面上移动的古娜莉了。至于其余的部队，在一开始时，便要全速向神殿内部移动，而在到达入口附近时，大概便会遇到敌军。这时，如队伍中有弓兵的话，便可先以其余兵种在前面排起一道防线，而弓兵则在后排射击，这样很快就可以将敌人击溃。

到第六回合时，负责绕路的部队便会在右上角出现，而敌军的司令则会回头带走人质。如玩者是以古娜莉为绕路的部队的话，那她应该可以赶在敌人之前作出拦截，而其余部队则可专心应付敌方的增援。

稍后，古娜莉在艾斯多鲁发表了演说，令很多人都觉悟到反抗暴政，及由自己作为国家主人的需要。另一方面，正在和三国联军作战的兰福，突然被宰相拉素急召了回首都。

我方初期指挥官

斯古马、霖达、白兰达、亚尔佛、古娜莉

敌方初期部队

名字	职别	兵种	等级
帝国军司令	将军	枪兵 X2/ 精露弓兵 X2	Lv. 1
帝国军士官 1	魔君师	飞天弓箭手 X4	Lv. 1
帝国军士官 2	银骑士	长矛骑兵 X4	Lv. 1
帝国军士官 3	近卫兵	兵士 X4	Lv. 1
帝国军士官 4	银卫兵	长矛骑兵 X5	Lv. 1
帝国军士官 5	近卫兵	兵士 X3/ 枪兵 X2	Lv. 1
中立部队			
大司教之女	牧师	-	Lv. 5
第十三回合／击破帝国军士官 1		～5 后　敌方增援（11）	
古艾特侯爵	敢死骑士	重长矛骑兵 X4/ 人马兵 X2	Lv. 1
帝国军士官 6	近卫兵	兵士 X4	Lv. 1
帝国军士官 7	近卫兵	枪兵 X4	Lv. 1

第十七话 革命

胜利条件：击破古艾特侯爵与古菲尔团长

败北条件：斯古马死亡

STORY

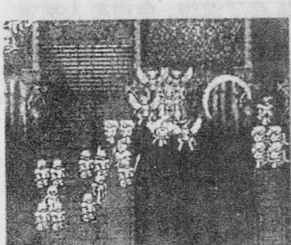
由于艾斯多鲁神殿的支持，加上古娜莉演说的成功，令加入沙鲁兰斯军的百姓一下子大幅增加。在这情况下，身在加萨斯的纪摩亚，也部署了所有的兵力，要和他们作出决战。而斯古马他们，则以加萨斯城为目标，准备展开决定加萨斯命运的一战。

TACTICS

在此战中，玩者可以先配置较快速的白兰达或古娜莉的部队在中央位置，因为古艾特侯爵在内城被侵入时，便会立即下达攻击的命令。这样的话，这个负责诱敌的部队，便可以回到下面我方已经布置好的迎击阵势中（前排一般兵后排弓兵），并给予敌方迎头痛击。而在城的左右两侧，由于有着较难应付的弓兵，加上他们不会离开原来的位置太远，所以玩者在进军时要特别留意。

而应付弓兵的方法，则仍是那一点——快而多。即是以大量的部队一拥而过，使这帮人不能集中地进行逐个击破。

至于在城外作战的利拿度，因为自己的军队当中有不少军士都是新加入的农民，令战斗力和加萨斯军有一些距离，战斗因而处于不利，而沙鲁兰斯军的的唯一期望，就是希望斯古马他们尽快攻破加萨斯城，于是利拿度只有继续以防守的阵式支持下去。





◆ 沙魯蘭斯軍處於不利的形勢。

◆ 戰鬥主要集中在城外。

我方初期指挥官

斯古马、霖达、白兰达、亚尔佛、古娜莉

敌方初期部队

名字	职别	兵种	等级
古艾特侯爵	敢死骑士	重长矛骑兵 X4/ 兵士 X1	Lv. 1
古菲尔团长	龙骑士	鹰马兽 X4/ 飞天弓箭手 X1	Lv. 4
帝国军士官 1	近卫兵	士兵 X5	Lv. 3
帝国军士官 2	魔术师	精露弓兵 X3	Lv. 1
帝国军士官 3	传教士	僧侣 X3	Lv. 1
帝国军士官 4	魔术师	精露弓兵 X3	Lv. 1
帝国军士官 5	近卫兵	枪兵 X5	Lv. 3
帝国军士官 6	近卫兵	兵士 X5	Lv. 3

第十八话 玉座

胜利条件：击破纪摩亚

败北条件：斯古马死亡

STORY

回到了利根堡联邦的兰福，被拉素以其父亲是三国联盟中的主脑之一，而决定撤消了其元帅之职，并同时将其关进了监牢之内。至于军队的大权，则由拉素本人收回。这时，原已在前线取得甜头的亚云斯，突然收到报告，说军队的左翼受到了同盟军的袭击，于是他便立即把攻击的目标从联邦军身上转移过来。而这其实是维拿捷属下佣兵的挑衅之计，目的是令这三国同盟产生内讧……

这时在艾沙利亚大陆上，斯古马和同伴们已攻入了加萨斯的内城之中。虽然斯古马希望纪摩亚能自动让位，以减少不必要的战争，但对方却对此毫不理会。于是众人只好采用最后的手段，以武力把纪摩亚赶下台。

TACTICS

开始战斗后，古娜莉的飞兵便应以中央的一队占卜师及弓兵为目标，而其余四队人马，则可兵分两路，在左右两面的阶梯附近布防，以迎击接近的敌人。在外围的敌人全灭后，各部队便可以继续向内城推进。而在我方对内城的敌方部队攻击后，谢茜嘉和麦伦就会到达增援。但在我方部队正式进入内城之前，他们是不会有所行动的。至于在内城的敌方部队中，自然以纪摩亚最难对付。他的投石器差不多在一次攻击中已可击破一个部队，故玩者不可让各指挥官太接近他们。

在击倒纪摩亚后，虽然给他从秘道逃脱了，但加萨斯城陷落的消息，很快地令外围的加萨斯军失去战意，并向利拿度的沙鲁兰斯军投降。

◆纪摩亚从秘道中逃走了。　◆奥米加企图从魔族中夺回圣剑失败。





我方初期指挥官

斯古马、霖达、白兰达、亚尔佛、古娜莉

敌方初期部队

名字	职别	兵种	等级
纪摩亚新皇帝	巫师	投石器 X2/ 枪兵 X2	Lv. 1
帝国军士官 1	传教士	僧侣 X4	Lv. 4
帝国军士官 2	银骑士	长枪骑兵 X4	Lv. 3
帝国军士官 3	银骑士	长枪骑兵 X4	Lv. 3
帝国军士官 4	魔术师	狙击手 X3	Lv. 4
帝国军士官 5	近卫兵	枪兵 X3/ 兵士 X2	Lv. 4
帝国军士官 6	近卫兵	枪兵 X3/ 兵士 X2	Lv. 4
帝国军士官 7	银骑士	长枪骑兵 X4	Lv. 3
帝国军士官 8	银骑士	长枪骑兵 X4	Lv. 3
进入王宫内部后	敌方增援（11）		
谢茜嘉	巫师	亲卫兵 X4	Lv. 1
马古兰	剑术之主	长枪兵 X4	Lv. 1

第十九话 因缘

胜利条件：击破死人使古罗布

败北条件：村人全灭／斯古马死亡

STORY

在加萨斯城内，霖达得到谢茜嘉的帮助而终于回复了记忆，并将名字改回为玛莉安德露。可是当谢茜嘉以同样的法术施展在斯古马的身上时，却没有丝毫的回应。为此，古娜莉便把斯古马带到其父亲生前的寝室，希望能使他恢复一点记忆。

这时，能与植物沟通的玛莉安德露，向房中的一株盆栽查问当日国王被杀的情景。而众人从而知道了，原来杀害国王的，乃是一名身材瘦小及皮肤浅黑的男子，斯古马在事发时已被该人击晕。就在此时，有兵士报告说全国各地均遭到了魔物的袭击，因此，斯古马从古娜莉处得回自己的专用武器——强袭型魔光剑后，就和同伴一同出发收拾魔物。

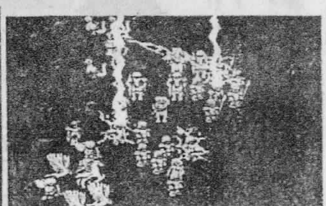
TACTICS

这次战斗的任务，乃是击破死人使古罗布，而村人们大概可以自己抵抗众魔物一会，所以各部队在开始战斗后，即可以直接往古罗布所在之处前进。但玩者要注意的是，在第六回合后，或当怪兽1～4均被击破时，之前所有已死的敌方部队均会在版图的左上方重新出现。而此后4、7、10及12个回合后，皆会有复活的情况发生。而古罗布的雷电魔法，攻击范围十分广阔，也是要注意的地方。

另一方面，亚谢路亦带领大军来到艾沙利亚大陆与奥米加会合，而他们的目标，是要到维路谢利亚的魔族之城，取回被夺去的兰古利萨。



◆国王原来被古罗布所杀。



◆古罗 Thunder Storm攻击力极强。

我方初期指挥官

斯古马、马莉安得露、白兰达、亚尔佛、古娜莉

敌方初期部队

名字	职别	兵种	等级
丝人使古罗布	黑暗召唤师石	化鸡 X4	Lv. 1
怪兽 1	亡灵	恶鬼 X2	Lv. 1
怪兽 2	亡灵	恶鬼 X2	Lv. 1
怪兽 3	亡灵	恶鬼 X2	Lv. 1
怪兽 4	亡灵	恶鬼 X2	Lv. 6

中立部队			
村人 1	治疗师	僧侣 X4	Lv. 9
占卜师	平民 X4	Lv. 8	
村人 3	占卜师	平民 X4	Lv. 8
村人 4	近卫兵	兵士 X4	Lv. 7
第六回合	敌方增援(1)		
怪兽 5	亡灵	恶鬼 X2	Lv. 1
怪兽 6	活铠甲	骷髅兵 X4	Lv. 1
怪兽 7	幽灵	恶鬼 X2	Lv. 1

第二十话 援护

胜利条件：敌方全灭

败北条件：补给部队被击破三队以上／斯古马死亡

STORY

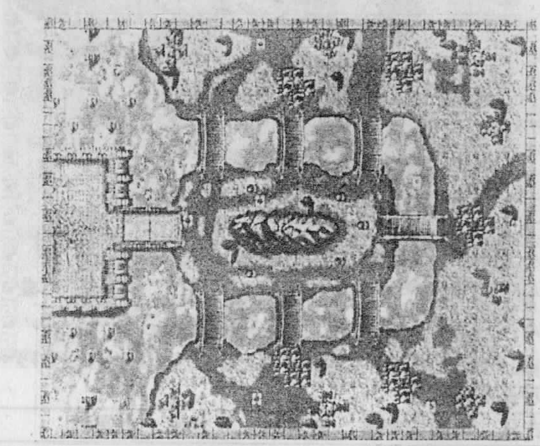
据谢茜嘉所说，古罗布在一千年前，已经以魔将军的身份而为波捷路效力。而魔族藉着亚路哈萨的力量，使他们差不多拥有不死之身。而唯一可以克制亚路哈萨的兰古利萨，现在又被魔族所夺。故此，现在众人中唯一可以做的事情，便是从魔族的手中夺回兰古利萨。

古娜莉把国政暂交托给谢茜嘉及麦伦后，便和斯古马等人朝着魔族的根据地维路谢利亚进发。

TACTICS

这次的战斗相对来说，是颇为简单的。各部队在渡桥后，只要主动攻击，或是排好阵势迎击敌人，能很快将战斗结束。但万一敌人的部队对各输送部队构成威胁时，玩者可以将指挥官移动至吊桥的四个角位，那样就能将吊桥切断，以阻缓敌人的移动速度。

在斯古马他们开始和魔族展开战斗的同时，以谢茜嘉、麦伦及利拿度为指挥的加萨斯军，亦与魔族的大军开始全面作战。可是由于魔族和一般的敌人并不一样，故此战况陷于不利的情况中。就在利拿度要以退魔兵作为反攻的主力时，麦伦却主动要求带队进攻，他认为相对于波捷路等过去的强敌而言，这样程度的战斗实在是没有担心的必要。



我方初期指挥官

斯古马、玛莉安德露、白兰达、亚尔佛、古娜莉

敌方初期指挥官

名字	职别	兵种	等级
怪兽 1	杀人虎	巨虫 X4	Lv. 2
怪兽 2	铜巨像兵 X4	骸骨巨像兵 X4	Lv. 2
怪兽 3	半人熊	狼人 X4	Lv. 4
怪兽 4	黑魔术师	黑暗精灵 X3	Lv. 2
怪兽 5	六头女妖	黑暗人鱼 X3/黑暗蜥蜴 X2	Lv. 2
怪兽 6	铜巨像兵	骸骨巨像兵 X5	Lv. 2
怪兽 7	亡灵	恶鬼 X5	Lv. 2
怪兽 8	杀人虎	巨虫 X4	Lv. 2
中立部队			
帝国军士官 1	战士	运输兵 X6	Lv. 9
帝国军士官 2	战士	运输兵 X5	Lv. 9
帝国军士官 3	战士	运输兵 X5	Lv. 9
帝国军士官 4	战士	运输兵 X5	Lv. 9
帝国军士官 5	战士	运输兵 X5	Lv. 9

第二十一话 旧敌

胜利条件：敌方全灭

败北条件：斯古马死亡

STORY

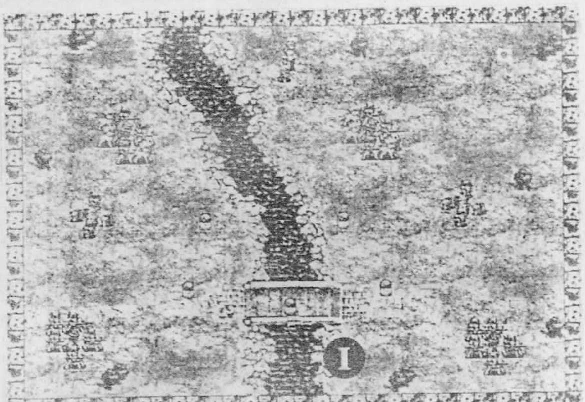
当加萨斯军和魔族的主力部队展开作战时，乘着飞空艇而来到艾沙利亚大陆的亚谢路，便趁着这个空隙直接向魔族的大本营进攻。

至于斯古马他们在成功救援输送队，并击退魔族的部队后，便加紧向着维路谢利亚前进。可是当他们还有半日路程就能到达和谢茜嘉她们会合之地时，奥米加却率领着他的部下来阻止众人，以求能拖延时间，让亚谢路能顺利取得兰古利萨。而回复了记忆的玛莉安德露，亦记起了袭击她和哥哥麦伦，并将两人送往基萨罗夫魔导研究所的，正是眼前这人。为公为私，斯古马都不能不对奥米加发动攻击。

TACTICS

因为对方的部队中有大量骑兵的存在，所以假如可以的话，我方部队的编成，就应以骑兵及枪兵为主，再辅以弓兵作为援护攻击。而各部队亦大可在原地排好阵形，等待敌人主动进攻。但对于敌方中的两队魔术师及弓兵，则可使古娜莉的飞兵先储足一定的行动力后，才一次过将他们击破。

在魔族大本营的亚谢路，在其部下发现了兰古利萨后，便先以取回圣剑作为作战的首要目的，而古罗布因为还要应付加萨斯军，故也不必大力追赶。



我方初期指挥官

斯古马、玛莉安德露、白兰达、亚尔佛、古娜莉

敌方初期部队

名字	职别	兵种	等级
奥米加	游侠	武士 X2	Lv. 1
部下 1	魔术师	兵士 X2/ 精灵弓兵 X2	Lv. 4
部下 2	魔术师	兵士 X2/ 精灵弓兵 X2	Lv. 4
部下 3	银骑士	重长矛奇兵 X5	Lv. 7
部下 4	敢死骑士	重骑兵 X3/ 人马兵 X3	Lv. 1
部下 5	敢死骑士	重骑兵 X3/ 人马兵 X3	Lv. 1
部下 6	银骑士	重长矛骑兵 X5	Lv. 7

第二十二话 魔窟

胜利条件：击破死人使古罗布

败北条件：斯古马死亡

STORY

亚谢路为了留下继续进行搜索亚路哈萨，于是命令部下先行乘坐飞空艇将兰古利萨交给兰科斯。

至于中途遭到奥米加截击的斯古马一行人，亦已经和谢茜嘉她们会合。由于得到麦伦牵制着魔族的主力部队，因此斯古马决定再次使用在夺回加萨斯城时的战略——即是趁着两军在外围交战时，自己则带军直接向敌人的大本营进攻。

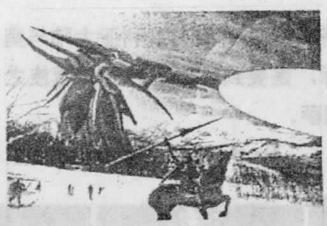
在他们进入维路谢利亚的魔族之城后，一路上发现了不少魔物的尸体，而不久之后，古罗布终于再次在他们面前出现。

TACTICS

古罗布在开始时会将复之印送给了玛莉，而由他所制造的怨灵，则会向着持有此印的指挥官攻击。而当两名指挥官邻接时，便可以在他们之间交渡复之印。

由于怨灵在开始后即会主动攻击，所以我军大可以排好阵形，以弓兵们来好好地“迎接”他。另外，由于在两边的两队幽灵有着围墙保护，加上其攻击力极高，所以对它们不予理会，而直接向上方移动，会是一个较佳的方法。再者，当有五队敌方部队被击破时，他们会再次在(A)和(B)两个地方复活，玩者要注意不要让我方部队陷入他们的包围中。而要击倒古罗布，最佳的方法，仍是先等齐所有部队，然后以人海战术向他进行集中的攻击。

战后，经白兰达的介绍，众人认识了维拿捷。而在搜索不到兰古利萨后，众人也知道被奥米加抢先一步。这时，在维路谢利亚外围的纪摩亚，突然以魔地动炮向加萨斯军发出了强大的一击……



◆ 威力驚人的魔動砲。

我方初期指挥官

斯古马、玛莉安德露、白兰达、亚尔佛、古娜莉

敌方初期部队

名字	职别	兵种	等级
死人使古罗布	黑暗巫术师	黑暗卫士 X4/ 魔女 X2	Lv. 1
怨灵	死神君主	魔影 X2	Lv. 1
怪兽 1	女梦妖	小恶魔 X4	Lv. 1
怪兽 2	女梦妖	小恶魔 X4	Lv. 1
怪兽 3	幽灵	魔影 X2	Lv. 1
怪兽 4	幽灵	魔影 X2	Lv. 1
怪兽 5	铜巨像兵	骸骨巨像兵 X5	Lv. 6
怪兽 6	男梦妖	梦魔 X5	Lv. 6
怪兽 7	杀人虎	巨虫 X3	Lv. 2
怪兽 8	半人熊	狼人 X3	Lv. 2
怪兽 9	杀人虎	巨虫 X3	Lv. 2
怪兽 10	半人熊	狼人 X3	Lv. 2

第二十三话　巨兵

胜利条件：击破纪摩亚及魔动巨兵

败北条件：斯古马死亡

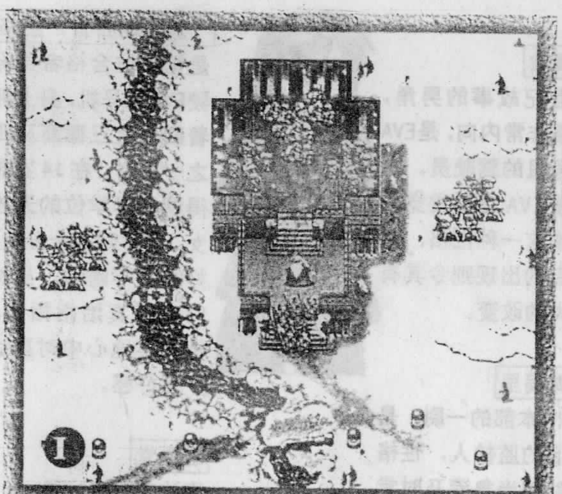
STORY

正当众人为如何应付魔动炮而烦恼时，艾力在这时终于说出原来他其实是纪摩亚所派来的间谍。之前的飞空艇被毁及斯古马他们的行军路线外泄，都是他的所为。虽云自己是受到纪魔亚的药物控制，但艾力为了补偿自己的错误，乃自动请缨去破坏魔动炮。而在他冲进炮口之后，魔动炮终于不能再次发射了。

TACTICS

在消灭了城砦入口及左右三边的两个部队后，接下来要解决的，便是攻击及防卫能力均极高的魔动巨兵。由于一般的佣兵不能对它构成太大的伤害，故除玛莉之外的四位指挥官宜先结集在一起，在储够行动力后，再在一回合内将它解决。但各指挥官在攻击后应稍稍后退，否则很可能在HP不足的情况下被敌方的弓兵有机可乘。至于玛莉方面，可利用她的魔法攻击，先行消灭纪摩亚的投石器，以减低其余部队在进攻时损失。

在打败纪摩亚后，艾力最后在古娜莉的怀中安然逝去了。另一方面，维拿捷得到了情报，知道亚谢路的输送飞空艇的航行路线后，便在中途以魔动炮将其击落，从而再从中夺回兰古利萨。



我方初期指挥官

斯古马、玛莉安德露、白兰达、亚尔佛、古娜莉

敌方初期部队

名字	职别	兵种	等级
纪摩亚新皇帝	巫术师	投石器X4/正规军X2	Lv.1
部下1	敢死骑士	重骑兵X4/人马兵X2	Lv.1
部下2	敢死骑士	重骑兵X4/人马兵X2	Lv.1
部下3	将军	长枪兵X6	Lv.1
部下4	传教士	上位精灵X3/十字军X2	Lv.4
部下5	传教士	上位精灵X3/十字军X2/魔动巨兵X1	Lv.4

第二十四话　争夺

胜利条件：持有兰古利萨的角色到达地图下端/敌方全灭

败北条件：兰古利萨被敌人夺走并从地图上端逃去/斯古马死亡

STORY

古娜莉在加萨斯王城中，向群众发表了自由宣言，所有人民均为此而大举庆祝。这时，维拿捷也回到了王城之中，并通知各人，载有圣剑的飞空艇已在伊利斯大陆的中部山区处坠落了。为了取得圣剑，斯古马等人只有再次回到伊利斯了。

TACTICS

在此次战斗中，敌我双方要尽快在飞空艇残骸的八个储物室中把圣剑兰古利萨找出。至于它的所在之处，乃是位于左排由上而下的第二个房间之中。玩者只要将部队的指挥官移动到宝箱之上，便可以找到圣剑。另外，在其他储物室内的宝箱内，亦有不少其他的装备和武器，玩者可视乎情况而尽量多取。至于敌方的部队中，奥米加的能力比上一次出现时强了很多，我方大概要集数名指挥官之力才可将他击倒。

兰科斯原打算一起擒下斯古马及取得兰古利萨，但由于飞空艇发生大火，所以他只得暂时撤退，但白兰达却好像和他有很深的仇怨似的而紧追不舍。正当此危急关头，兰科斯只是将白兰达击晕，并将她交给刚赶到的维拿捷便离开了。

原来白兰达本是一个和母亲住在利古尼奥村的少女，但在一次堤坝崩缺之后，差不多全村的人均无一幸免。而白兰达把她的贤者之水晶交托给哥达路村的村长后，便从此展开了她的放浪之旅。



◆ 蘭科斯對白蘭達甚為容忍。



◆ 白蘭達竟然擁有賢者之水晶？

我方初期指挥官

斯古马、玛莉安德露、白兰达、亚尔佛、古娜莉

敌方初期部队

名字	职别	兵种	等级
奥米加	高位专者	武士X2	Lv.1
部下1	龙骑士	大天使X4/飞天弓箭手X2	Lv.1
部下2	传教士	上位精灵X3	Lv.7
部下3	将军	长枪兵X3/兵士X1	Lv.1
部下4	敢死骑士	重骑兵X3/兵士X1	Lv.1
部下5	战斗之主	正规军X3/精灵弓兵X1	Lv.1
部下6	战斗之主	正规军X3/精灵弓兵X1	Lv.1



新世纪福音战士之钢铁女朋友

完全故事攻略

PS	厂商：GAINEX	类型：AVG
	发售日：发售中	1人玩

故事背景介绍

在西元2000年，世界一半人口死于一场大灾难中，史称为“第二次冲击”。

西元2015年，一班来历不明的敌人——“使徒”，他们接二连三地攻击第三新东京市，而能够和那班使徒战斗的只是“汎用人型兵器EVANGELION”。

在某一天，第三新东京市受到不明来历的人造机体攻击，而在第二天，有一神秘少女“雾岛真名”转校至真治的班上。雾岛真名面对真治时表现出非常积极，令真治不知所措，但是其来历十分神秘，究竟和之前的事有没有关系呢……

登场人物介绍



雾岛真名

本游戏的女主角，她是一位十分神秘的14岁的少女，表面上时常都挂着笑容，但内心里的感情甚少透露。她在事件发生后才转校到真治的学校中，十分喜欢真治。



碇真治

新世纪故事的男角，性格非常内向，是EVA初号机的驾驶员。在驾驶EVA之时发觉要摆脱这一种性格，而雾岛的出现则令其有很大的改变。



流·明日香·兰格雷

是第二位合格者身份驾驶EVA二号机，身上拥有着四分之三德裔及四分之一日裔。在14岁时便得到大学学位的天才少女，但平时她十分自负、好胜及不耐烦。虽然她时常对真治指指点点，但其实她心中对真治有一点好感。



绫波丽

一名非常神秘的少女，以前所有的资料完全没有。平常不爱说话及很少有笑容在脸上。她不喜欢表现出自己的感情，只是对源堂及真治有好感。虽然她平时甚少笑容，但却迷倒不少EVA的FANS。



葛城美里

NERV本部的一尉，是真治的监护人，性格虽然相当鲁莽及时常做事都出错，但在工作上表现则令人惊讶，非常的称职。美里也是真治的心灵庇护依靠，当真治有甚么心事都会和美里相讨。



碇源堂

真治的父亲，是nerv的总司令官，推动着神秘的“人类补完计划”。平常他为人十分冷酷，表现出不太关心真治，主要是利用真治来驾驶初号机，为了达成目的可以无视亲情。



加持良治

是特务监察部的人，和明日香一起由德国支部过来，是美里的旧男友。虽然平时表现出吊儿郎当，但为人十分认真及经常提供一些很有用的提议给真治及美里。



赤木律子

NERV 本部的技术开发部门的首脑人物，开发 EVA 的重要人物。平时十分关心他人，但当工作时便会十分认真。她是美里以前大学的同学。

故事攻略流程

某一夜，真治正在露台上听 MD 时，突然间在第三新东京市中发生骚乱。正在洗澡的明日香不顾真治在这里而赤条条的走出来，但当真治问明日香为何没有穿衣服时，便立刻被明日香的“Vielen Dank”一记重击击倒。



转校生——雾岛真名出现

第二天，明日香、真治及绫波丽三人到了昨夜发生骚乱的地方调查，在这儿只发觉一个很大的凹坑，明日香认为是一只使徒的脚印，但因没有证据而再没有调查下去。



在返校途中，明日香提议利用猜拳来决定胜负，然后谁输了便要帮其他二人提书包，但因真治最不擅长猜拳，所以他输了而且还要帮丽及明日香提书包。



回到校中，在入口遇见剑介，相谈了昨夜的事后，真治便由(廊下)走至(教室)上课。

进入课室后，老师便介绍一位新的转校生——雾岛真名给大家认识，而真名则分往真治的位置旁边坐。真名看见真治便以非常亲切的语气和真治对话，而且还邀请真治放学后一同上屋顶看风景。不久，明日香以非常不悦的眼光望着真治二人，还不喜欢真名一到学校便那样的主动去认识男生。真治和真名则没有理会明日香，二人继而上天台看风景。



真名非常喜欢从这里看风景，尤其是看山。之后，真名还送了一条项链给真治，希望他能好好珍惜。不久，明白香上到天台找真治，因为已经是回 NERV 时候，真治只好跟明日香回 NERV 总部。



当真治、明日香及丽在乘搭电车回总部时，明日香因十分不满真名的态度及第一天便到校内“追男仔”，所以为了泄怒而打破了真治的MD机。突然，真名在众人面前出现，因为她想参观NERV的总部，也因为她已到了这里，真治也只好带她去了。

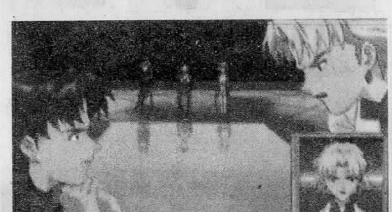
当真治等人到闸门前时，真治因为只得一张通行证，所以从后抱着真名，而两人就此进去总部。



(真治现在从 A1 → C1 → L2 → 自动贩卖机→男子更衣室)

因为真名跟着真治走进去更衣室中，令真治感到十分不好意思，只好请真名转过头。之后，真名看见真治便说她觉得真治十分有型，真治觉得十分开心。

真治、明日香及丽在同调率实验时，明日香对真治说如果和她猜拳胜利的话，便会赔偿回一部新的MD给真治。真治答应了，但因为失控而令到初号机破坏了实验室。这事之后，碇源堂知道此事十分不悦，而且美里因为为了维护真治和律吵架起来。



当真治回到更衣室时，心情十分差，因为他觉得父亲毫不关心他的感受。正当真治想找回真名时发觉她已经回去了。



真治回到家，明日香和真治一起吃饭时，明日香问真治一个问题：
我将来的丈夫是谁呢？
A. 加持良治
B. 青叶茂
C. 碇真治
(玩者选谁也不会影响故事的)

真治便选了C(自己)，明日香说笑着说："BINGO"，而送了一部新的MD给真治赔罪。

动摇的心



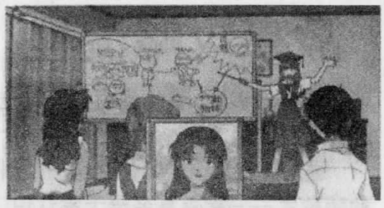
第二天，真治到NERV总部同调测试后，由初号机停机处走至L4→L2→自动贩卖机处。在这里发现加持正在这里，真治和良治分享了一些恋爱烦恼后，加持认为真治要好好珍惜真名及要大胆些面对她。



隔天，真治听了加持的说话而画了一个极之令他人恶心的样子出来，美里立刻带真治洗面从新打扮回本来面目。



那天真治上家政学，正好真治和真名是同组，但铃原心想十分不甘而上前挖苦他们，而明日香亦一起上前来挖苦真治二人。真名觉得十分难受而冲出了班房，真治立刻由家课室走至廊下→下驮箱→网球场。在这儿看见真名独自在这儿，真治上前安慰她，但同时明日香到来，叫真治今晚早些回家，因明日香有话对大伙说。当真名听到明日香和真治同房时便显出了不悦的面色来，但是真名说她没有事而走了。

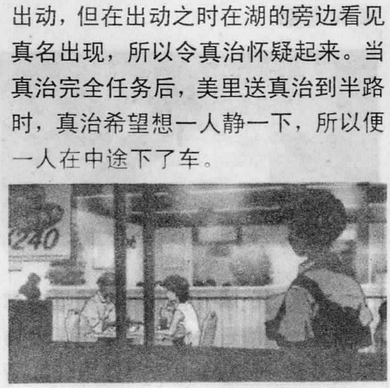


真治回到家时，看见非常人齐的坐在厅中，正在听明日香说话，原来明日香认为真名是某怪物或星球派来的间谍，希望众人不要相信真名，但因为众人认为明日香的说话不合乎现实，所以一笑置之，而丽则对真治说，不要令他的父亲失望。



翌日，真治由校门走至图书馆中，遇见真名在这儿。他们发现有一"湖"的地图，而真名因为十分喜欢看湖，希望有机会可以去看一看。真治把握机会约真名这个星期天去那一个湖欣赏风景，真名一口便答应了。

这天突然问真治，要驾驶初号机出动，但在出动之时在湖的旁边看见真名出现，所以令真治怀疑起来。当真治完全任务后，美里送真治到半路时，真治希望想一人静一下，所以便一人在中途下了车。



(出发点1→4→5→1→5→4→5→3→4→3→餐厅)

真治在餐厅中看见真名正和一名男孩子一起，真治立刻心情大转变，心想那男孩是真名的什么人呢？是朋友？是兄弟？或是恋人呢？

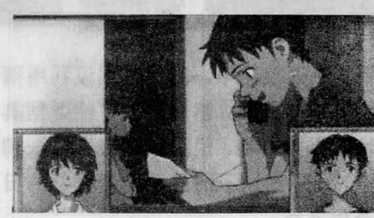


在不知所措之下，真治独自走到书店中沉思。刚好加持及律子一起经过，还问真治为何这样不高兴。加持、律子及真治三人到了附近的茶餐厅中相讨，加持认为真治不应想那么多，先计划假日的旅程吧。

真治回到家后立刻致电给真名，相约假日的行程。真名听后十分高兴，马上便答应了。

(这时真治有三个不同的地方可以顺序去欣赏)
A. 驹岳山顶
B. 海贼船
C. 汤本温泉
玩者是可以任意选择位置先后，但如果玩者放"山顶"在最后便可以看见他们Kiss的情形及放"温泉"在最后便可以看见二人同一起泡温泉的情形。这对故事流程没有影响。

当晚，真治心想要多些注意雾岛啊！还是不要令美里及明日香失望而多专心在工作上呢？
(选雾岛)
真治："还是算了，明天再想吧！"



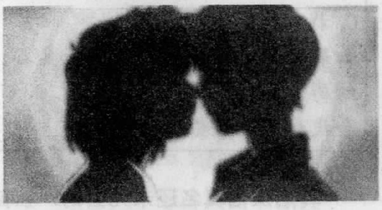
甜蜜的约会

约会当日，当真治想出门口之时，"宾宾"听见真治会去温泉便吵着要跟着真治，因为真治不想闹醒美里及明日香，也只好带"宾宾"一起去。当真名看见"宾宾"时十分开心，因为它十分可爱，令"宾宾"十分不好

意思。



在约会之时，真名表达了自己是喜欢真治，希望真治好好珍惜她。在看电影时真治和真名手握着手。



真治现在心情是十分矛盾的，因为昨天看见的情形，真名是否真的喜欢他呢？还是虚的爱呢？心中还在挣扎中。

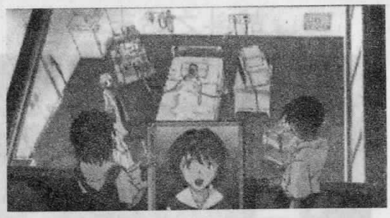
同一时间，NERV等人为了成功捉回数天前出现的机械人而出动了二号机，初号机则在待机中。

突然间，碇司令再命令真治去做同调等实验，而且其语气十分不悦，令真治十分不快，这时真治先移动到赤本博士研究所中(L-3→G-4→研究所)当真治到时，律子看见真治并问有什么重要事找她，真治则无言以对，但律子却因真治有了一位可爱的女朋友而高兴。



跟着，真治走回二号机的停机处，在这儿看见明日香，明日香说NERV已经抓到驾驶机械人的少年，但他现在受伤中及在战略自卫队病院中休养。

真治及明日香立刻到医院看个究竟，上到ICU房间中，看见那名少年正躺在病床中，刚好真名也在这里出现。



真治带真名上了屋顶(屋上)，正想问真名为何会在这儿，原来那名少年是其朋友，她只是来探病而已。在这时候，加持出现了，认为真名不应在这儿出现，因为会更加被怀疑。

真治及真名二人走到河旁中坐着，但二人却无言以对。



秘密？间谍？

翌日，碇司令命令真治前来，他们也认为真名是间谍，问真治有没有什么东西由真名给真治呢？碇司令命令真治拿出真名给他的颈链出来检查，真治很无奈地交出。美里对真治说不用担心，如果查出没有任何东西在项链中便可以证明真名清白。

真治心想为何他父亲会知道真名的事呢？当他走到(二号机停机处)时，明日香对真治说是她向碇司令“报告”的，而且她说不会输给任何人的，说罢便走了。

当天，真治十分不高兴，美里看见这情形，便叫真治邀请真名来家中吃饭，由美里亲自下厨。



真名来到当晚，丽、明日香等人都在一起，但在吃饭中明日香不断挖苦真名，而真名也在众人面前表示她是喜欢真治的，令这晚不欢而散……

连续数天真名都没有返学校，真治十分担心。数天后，真名突然出现，还说她那位朋友不见了，希望真治等人帮她去找。真治、明日香、丽及真名等人一起到了医院希望找出那名少年的下落。在病院中突然有数名黑衣人袭击真治等人，真治等人只好逃避至女厕中，而明日香也立刻使用无线电话向美里求救。



跟着，四人化装走出门口中和美里的车接应，但也给黑衣人发现了，那几名黑衣人也立刻驾车追美里的车子。美里利用自己高超的驾驶技术，令追他们的车子发生意外而追不到他们。



在车子中，真名承认和那些人原是同党，她和两名同伴是军方一个武器发展计划的驾驶员，但时常受他人欺负而利用两架机械人逃出，而真名则是受命来探听EVA的秘密，但她是真心喜欢真治的。

当他们到NERV总部门口时，碇司令不愿意让真名进入，所以真治等人也只能眼巴巴地看着真名给抓回去。

因为真治想知道真相，所以便走到中央作战指令室中和碇司令见面，但是碇司令则不理会真治，而真治只好到(人造森林)中找加持帮助。在这儿真治(三次思考)后，便想到那里可以找真名，但他们到了真名的家也找不到她，完全没有她的影踪。







战斗之始末



第二天，真治等人回校上课，外间传来一阵骚动，原来真名正在给人困着一铁笼中。原来军部正想利用真名作饵，令那部机械人现身。不久，那机械人果然现身了，而且四处破坏，军方也不能控制局面，只好请求NERV帮忙。当NERV派出初号机等和那机械人对战，但真治碍于真名在那机械人手中，所以迟迟也不下了手。那机械人看见机会，立刻逃跑了，但是真治用尽内部电源也不能够追得那机械人。日本军部因为怕这机械人如走出了，日本领土可能会引发国际问题，所以决定投下最终武器——N2 爆弹将一切消灭。



真治在明日香的机仓中呆坐，而明日香对他说可以代替真名的位置的……



当真治走出机舱，只看见一片荒芜了的大地，而机械人都被N2爆弹的高热变成一块水晶块的物体，众人也认为真名应该已死去了，而真治也只好伤心地离开。



结束?开始……



这时候真治会自我思考，有二个选项，

A. 算了，明日香也不错吧?

B. 认为真名未死，去湖边找找看?

C. 找加持商量?

如果玩者选 A 的话便不会找真名，结局是和明日香一起，但如B或C都会找真名而笔者则选择了 B。

真治深信真名还未死去的，独自一人搭乘火车到湖边附近的城镇，真治问过不少村民，发现有一救生仓前天曾掉在河边，现在真名在医院中休养。真治听到十分开心，立刻到了医院带她回家中。



美里等人知道真名没事也放下心头大石，但加持认为若想真名可以以后过平静的生活，便要把真名的名字从电脑中抹掉，但这也表示她要以另一人的身份生活及以后要到遥远的地方去生活，并要离开真治众人。



真治很无奈的带真名到车站，在告别之时各人都依依不舍……





全城CLEAR211.2%
恶魔城X—月下之夜想曲

曾在Play StationK 中大受好评的《恶魔城X——月下之夜想曲》，现在终于在SATURN上推出，这次除了有以往的系统和人物外，还增加了新地方、新人物和EVENT。现在就为大家快速地再介绍一次这个游戏吧(当然包括新追加的事)！

SS	厂商:KONAMI	类型:ARPG
	发售日期:发售中	容量: CD-ROM

人物介绍



ALUCARD (阿鲁加)

预测年龄: 400岁

拥有人类和吸血鬼之血的人，亦是吸血鬼德古拉的儿子。由于他身上继承了恶魔之血，拥有变身的鬼殊能力。一天，他突然醒来，还感觉到邪恶的波动，这波动是属于暗之王德古拉，他为了确认德古拉是否再度复活，便向德古拉城出发。

必殺技表

技名	指令	條件
アクセルチャージ	↓↘→ A OR C	只限於狼的狀態
ウィングスマッシュ	按B不放↑↖←↙↓↘→然後放B	只限於蝙蝠的狀態
サモンスピリット	←→↑↓ A OR C	只限於人的狀態
ソウルスチール	←→↘↓↙← A OR C	只限於人的狀態
ダークメタモルフォーゼ	←↖↑↗→ A OR C	只限於人的狀態
テトラスピリット	↑儲↗→↘↓ A OR C	只限於人的狀態
百なる一の剣	↓↙←↖↑儲↓ A OR C	只限於人的狀態
ヘルファイア	↑↓↘→ A OR C	只限於人的狀態



MARJA(玛利亚)

年龄: 17岁

与BERUMONDO家有远缘关系，也是VAMPIRE HUNTER之一。在五年前，曾被德古拉伯爵捉去，RICHTER将她救起后便成为他的义妹。由于RICHTER在一年前不知所踪，见恶魔城复活便单身进入恶魔城找寻他的下落。

技名	指令
スライディング	↓ B
ハイジャンプ	↓↑ B
ドロップキック	→→ C
ガーディアンズ	↓↘→ A
玄武	←↖↑↗→ A OR C
白虎	↑↓↘→ A OR C
青龍	←→↘↓↙← A OR C
朱雀	↑↗→↘↓ A OR C
四聖獸	↑↗→↘↓↙←↖↑儲↓ A OR C

RJCHTGR(列治达)

年龄: 24岁

拥用VAMPIRE HUNTER之名；是BERUMONDO家的后裔，他能灵活动用其祖先留下的武器。在五年前，曾将德古拉伯爵击倒，可是与他一战后一直不知所踪。

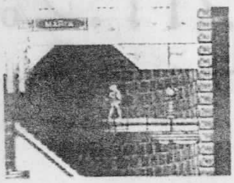


必殺技表

技名	指令
スイディング	↓ B
ドロップキック	在スイディング中B
タックル	↑↓↘→ B
アッパーカット	↓↑ B

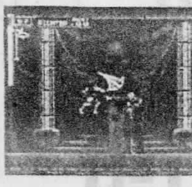
恶魔城快速攻略

MARIA编和RICHTER编



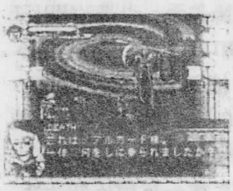
基本上以这开始游戏时，是没有任何事件发生，也没有任何魔导器可取，唯一的目的就是到逆恶魔城的中心部，打倒德古拉伯爵，她(他)除了有针的地方和要变成雾进入的地方，基本上都可进入的，大多是利用↓↑B的招式来行动。

过去



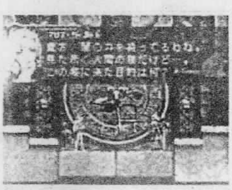
若是以ALUCARD开始游戏，便会由RICHTER与德古拉伯爵战斗时开始(即是PC-ENGINE版的《恶魔城X～血之轮回》之尾段故事)，这时所使用的人物是RICHTER。如果打倒德古拉伯爵的时间不同，是会对ALUCARD的基本能力有影响。

德古拉的心腹



ALUCARD刚进入恶魔城不久，就遇上德古拉的心腹——死神。虽然它已知道ALUCARD来这里的来意，但仍以礼让的态度问他，可是ALUCARD却不肯相让，还要它离开，死神为了保护自己的主人，亦不想伤害ALUCARD，便取去他身上的装备后离开，给机会他考虑一下，就是这样ALUCARD的战斗力下降了许多。

初次见面



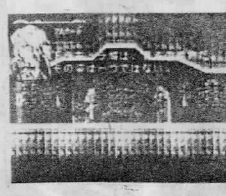
当ALUCARD经过恶魔城中心部的大时钟时，突然从旁转来女性的声音。她感觉到ALUCARD身上拥用暗黑的力量，但是一方面又像人类的模样，于是便问他来此城的目的，ALUCARD以冷淡的话说出要消灭此城一事，她听后发觉目的一样便离去，这时ALUCARD亦可离去

藏书库的主人



ALUCARD来藏书库的中央房间，遇上这里的老翁，ALUCARD希望他能助自己一臂之力，可是这样就相等于要他背叛伯爵，因此ALUCARD便利用金钱来换取要用的物件。

再遇MARIA



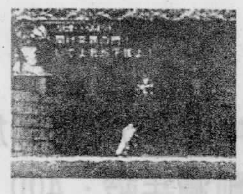
在炼金术研究所到礼拜堂之间，再次遇上MARIA，她觉得恶魔城与上次的不同，于是便向ALUCARD询问，而他的回答则是此城没有一个固定的姿态，MARIA听后便向他道谢，然后独自离去。而ALUCARD亦可继续前进。

RICHTER失踪的消息



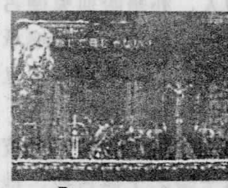
将礼拜堂的头目击倒后又一次遇上MARIA，原来她的目的除了要消灭此城外，还想找回失踪的RICHTER，而且更希望若ALUCARD见到他，就将此事说给她，ALUCARD答应后MARIA便离开，这令她觉得ALUCARD倒算温柔呢！

RICHTIR是城主!?



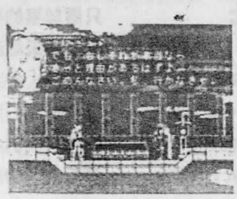
ALUCARD来到斗技场的中央，遇上失踪的RICHTER，他竟叫出魔物袭击ALUCARD，还指责ALUCARD污染他的城，ALUCARD为了自己的生命，当然要奋战到底。

恶梦



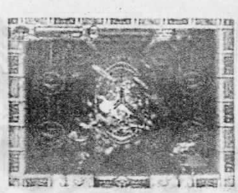
在地下水脉中，有一个紫色的SAVE POINT，ALUCARD进去后作了个恶梦……他看见其尊敬的母亲被人类行刑的情形，便急不及待要救出其母，可是吩咐ALUCARD不要这样做，因为她的死若是能令人类带来幸福的话，她是很乐意的，不过当她说出最后的心中话时，令ALUCARD感到不对，于是愤怒地要她变回原形，原来假扮其母的是梦魔，愤怒的ALUCARD便将她解决。

MARIA的疑惑



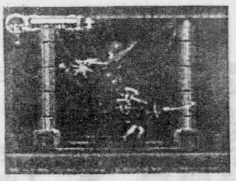
在礼拜堂左方充满刺的房间再一次遇上MARIA，ALUCARD将见到RICHTER一事相告，MARIA听后情绪非常激动，于是她便立即离开这里。

救出RICHTER



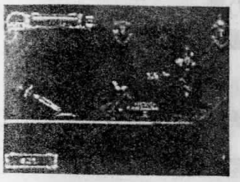
装上金银两只指轮来到恶魔城中心部的大时钟，就会出现在通道，进入后再遇上MARIA，她虽认同了ALUCARD的说法，但仍相信有别的内情，希望ALUCARD能救回RICHTER，可是她要试一下ALUCARD的实力，于是二人便打了起来。(←SATURN版的新事件)

找出真凶



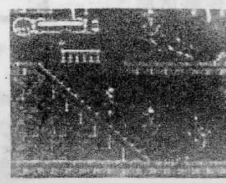
装上神圣眼镜后来到恶魔城最上部，遇上RICHTER作对手，不过在他的头顶上看见一颗珠，将这颗珠打碎后，就可救回RICHTER，而且更可取得新的魔导器和到逆恶魔城去。

潜人地下庭园



这是其中之一的新地方，当游戏的进度约达一半时，就可回恶魔城入口，跳进左下方的石下，来到地下庭园。基本 上这里的敌人从未见过，但是它们的体力稍为高，这点要注意。而这里的头目就在这区域的右上方房间，他并不难对付。另外这里并没有任何特别的事件和魔导器，可不用费时寻找。

被咀搠的牢狱



这亦是其中的新地方，不论游戏的进度达如何程度都可进入。在这个区域中，是没有任何头目、特别事件和魔导器，敌人方面则都是一些骷髅兵和新敌人鬼火，并不强劲，其中，鬼火的经验值较高，是初时来这里升LV的好地方。

魔導器表

ソウルオブバット	變身成蝙蝠
ファイアオブバット	變身成蝙蝠後可噴出火炎
エコーオブバット	變身成蝙蝠後可利用超音波通過一些黑暗地方
クレイジーエコー	變身成蝙蝠後使用超音波攻擊
ソウルオブウルフ	變身成狼
パワーオブウルフ	變身成狼後行走速度加快
スキルオブウルフ	變身成狼後可使出必殺技
ミスト	變身成霧
パワーオブミスト	變身成霧後的時間增長
ガスクラウド	變身成後化成毒霧
マテライズキューブ	破壞物品後會出現道具
魂之オーブ	能看到敵人的受傷程度
浮身之ブーツ	上下+跳躍後使出高跳躍(高度是通常的5倍)
飛翔石	使出兩段跳躍
ホーリーシンボル	沾到水也不會受傷
妖精之書	能於畫面右下方看到敵人的名字
アンロックジュエル	通過發出青光的門
人魚之像	能在地下水脈中使用的東西
コウモリの素	召喚魔使「蝙蝠」
ゴーストの素	召喚魔使「鬼魂」
妖精之素	召喚魔使「妖精」
子惡魔之素	召喚魔使「子惡魔」
劍魔之素	召喚魔使「智慧劍」
半妖精之素	召喚魔使「半妖精」
鼻惡魔之素	召喚魔使「鼻惡魔」
心臓	魔導五器之一，咀咒傷者無效
爪	魔導五器之一，STR+10
あばら骨	魔導五器之一，CON+10
指輪	魔導五器之一，INT+10
目玉	魔導五器之一，LCK+10



簡單指令介紹：

Alucard：	
十字鍵：	左右移動
A：	右手(視乎裝備什麼而定，通常為武器)
B：	跳躍(取得特定魔導器後，可連按兩次作雙重跳躍)
C：	左手(視乎裝備什麼而定，通常為盾牌)
X：	變身成蝙蝠
Y：	變身成霧氣
Z：	變身成狼
R：	前衝
Start:	進入副畫面，可作裝備，瀏覽必殺技，副Option及使用魔導器之用
地圖:	Start後按L鍵
超級跳躍：	雙重跳躍後，快速按下上+B
使用副武器：	按上及A



主要前进路线

惡魔城入口 → 鍊金術研究棟 → 大理石的廊下 → 崖側外壁 → 藏書庫 → 鍊金術研究棟 → 禮拜堂 → 惡魔城最上部 → 鬥技場 → 藏書庫 → 奧魯洛之間 → 地下水脈 → 焉道 → 地下墓地 → 禮拜堂 → 惡魔城中心部 → 惡魔城最上部


1) マテライズキューブ
將物件破壞後會出現寶物。


2) 魂のオーブ
可看見敵人受傷的數值。


3) ソウルオブウルフ
可變身成狼。

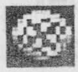

4) 妖精の本
知道敵人的名字


5) アンロックジュエル
能打發出青色光的門，亦是唯以金錢買回來的魔導器。


6) 人魚の像
叫出地下水脈的船夫。


7) ホーリーシンボル
在水移動時，不會受傷。


8) 飛翔石
可作二段跳躍。(按兩次跳掣)


9) ミスト
可變身成霧。


10) ソウルオブバット
可變身成蝙蝠。


11) 妖精の素◆
能召喚妖精，但只能選擇其一。


12) パワーオブウルフ
變成狼時，可移動快些。


13) スキルオブウルフ
變成狼時，可使出必殺技。

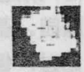

14) コウモリの素
能召喚蝙蝠，但只能選擇其一。

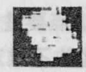

15) 浮身のブーツ
能用↑↓B指令作HIGH JUMP。


16) ゴーストの素
能召喚骷髏，但只能選擇其一。

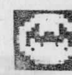

17) パワーオブミスト
變成霧時，能維持較長久的時間。


18) 剣魔の素
能召喚劍魔，但只能選擇其一。


19) 半妖精の素
能召喚半妖精，但只能選擇其一。

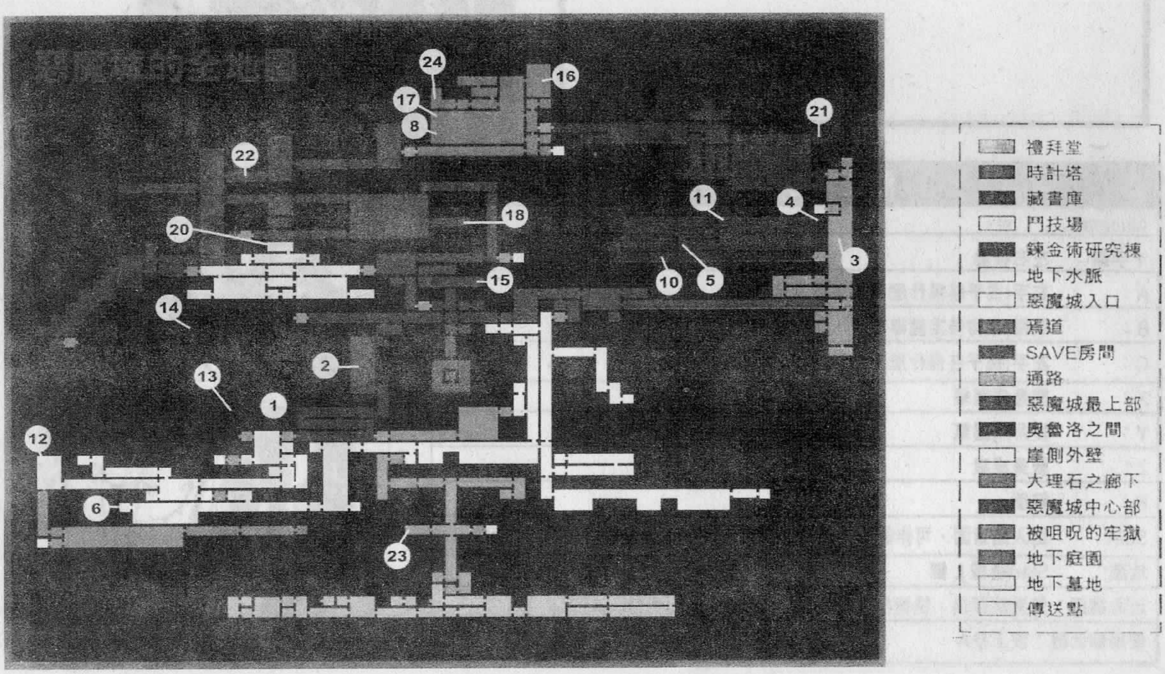

20) 鼻悪魔の素
能召喚鼻惡魔，但只能選擇其一。


21) ファイアオブバッド
變蝙蝠時，能吐出火炎。


22) エコーオブバッド
變蝙蝠時，可放出超音波來看黑暗的地方。


23) 子悪魔の素
能召喚子惡魔，但只能選擇其一。


24) 神速の靴
唯一新的魔導器，用→→指來作DASH。



逆恶魔城快速攻略编

父子对决

ALUCARD由恶魔城来到逆恶魔城的中心部，终于找到操控RICHTER的暗黑神官，ALUCARD明白他的做法，可是绝不会放过他，于是便战斗起来。经过一番激战，ALUCARD终于战胜，不过从后方来的巨大暗黑力量，就是其父德古拉伯爵。

德古拉伯爵想不到来消灭他的人，竟是自己的儿子，但这对ALUCARD来说，见不到他还要好呢!德古拉伯爵对儿子帮助人类的事感到极度不满，



于是便决定将儿子打倒。父子经过一番激战，德古拉伯爵终于败给儿子，他向儿子询问自己战败的原因，ALUCARD说出力量是在于保护别人的心而来，德古拉爵开始理解，之后更问儿子他的妻子莉莎在死前说了些什么，ALUCARD将母亲所说的话一一说出：“不要怨恨人类，如果人类真的是这么不能令人原谅，他们自己会步向灭亡的道路，而我们是不应该介入他们的世界，之后，父亲…永远都爱你…

德古拉伯爵终于明白自己的错误。

结果

德古拉伯爵战败后恶魔城亦跟着消失，ALUCARD，RICHTER和MARIA一同在城旁的崖上道别，RICHTER对于要ALUCARD杀死其父一事感到抱歉，虽然ALUCARD并不会介意此事，但是警告他们，令世界灭亡的并不是德古拉伯爵，而是人类本身，这点RICHTER亦都很明白，说罢后ALUCARD独自离去，由于AMRIA放心不下，在ALUCARD的同意下，MARIA便随后跟着ALUCARD


1) 指轮
魔导五器之一，加INT10点。


2) 心脏
魔道五器之一，所有咀咒的伤害无效。


3)
魔道五器之一，加CON10点。

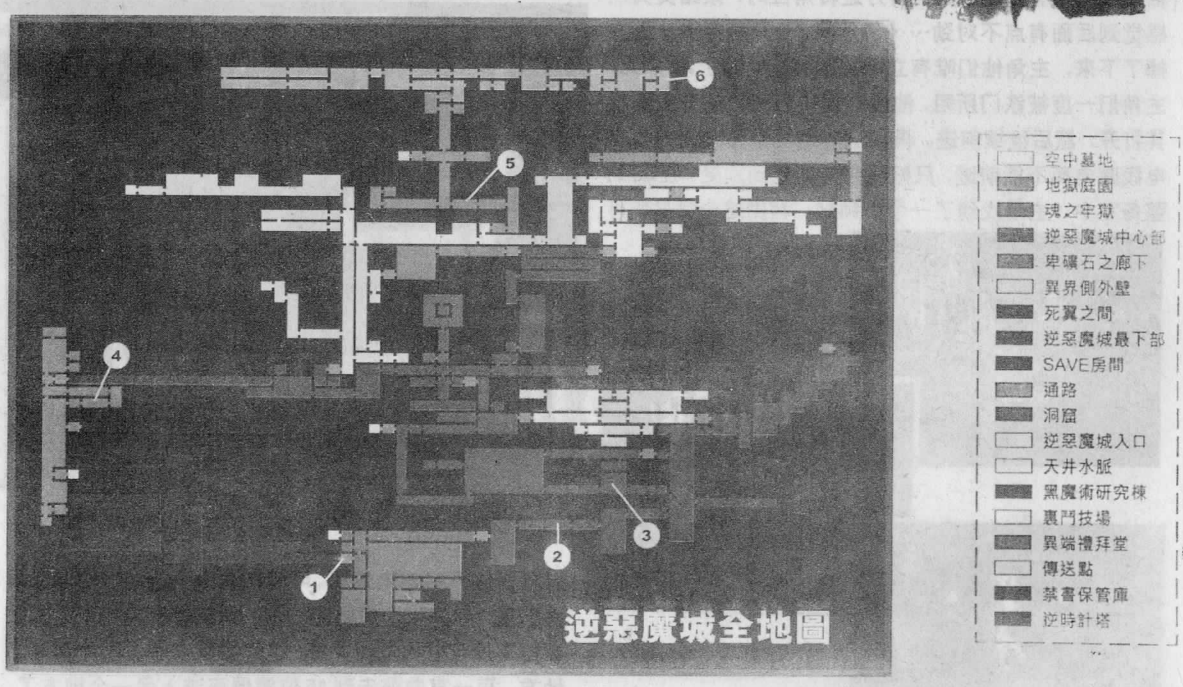

4) 爪
魔道五器之一，加STR10点。


5) 目玉
魔道五器之一，加LCK10点。


6)
变成毒雾。


7)
变成蝙蝠时，能以超音波攻击。





DARK MESSIAH 暗黑救世主

完美结局完全攻略

PS	厂商：ATLUS	类型：AVG
	发售日期：发售中	媒体：CD-ROM

序

在东京一普通地下铁路中，一次突如其来的意外，夺走了五十六条生命，然而还有多少人生存着，仍然是一个谜……

这个故事的主角-你在这次意外中幸运地大难不死，但在那些残垣败瓦中看尽各种恐怖的场景，除了这些，你还感觉到有一些更恐怖的东西存在着这片黑暗中。

在这片黑暗中一直走、走、走，用尽全身的力气，希望逃出这鬼地方。但究竟哪里是终点？在终点等着你将会是生？还是死？一个难以想像的恐怖就在这里开始。

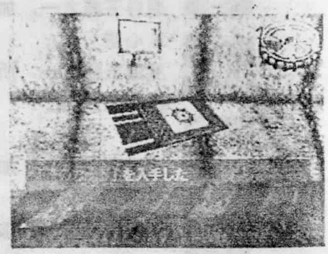
东京Mesh-一个日军在战时建成的大型的地底防空洞，住在那里的，都是战时逃进去的“地下居民”。你的冒险，就在这里开始，但你会见到些什么，得到些什么，就得由你自己去亲身体验了……

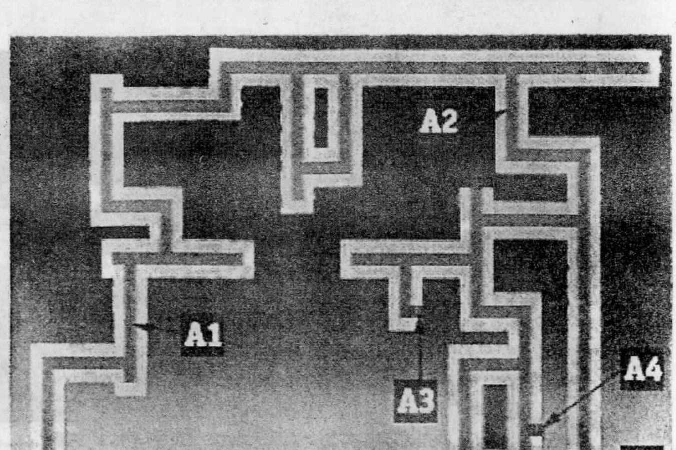
第一章：逃离地下水道

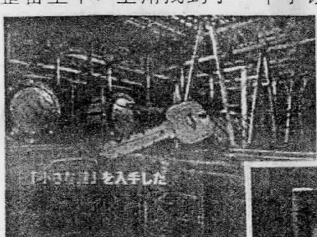
地点：地下水道入口

为了避过融合体的追击，主角和旁边的少女走到了地下铁的整备室去，但由于无路可逃，只好到处搜索。主角结果在机械设备中找到一个指南针，然后见到地上面的床板，于是便随手拿起旁边的铁笔将其破坏，跟着二人便逃至地下水道去。当到了一处较安全的地方时，同行的女孩便和主角谈话，从话中知道原来她的名字是杉浦奈绪美。他们在地下水道中一直走，走到地点A1，奈绪美在地上发出了一张铁卡，总之先将它留下吧，相信日后一定有用的。走至前方近转角位时，奈绪美突然感觉到后面有点不对劲……忽然间，一只融合体从上方掉了下来，主角他们唯有立即拔腿就跑。到了A2那儿，主角们一度被铁门所阻，他便利用铁门旁边的开关掣将其打开，然后继续前进。再前进时会发觉有一处因为有电线漏电而不能前进，只好转个方向走到别处。在A3的整备室中，主角找到了一个小锁匙，利用这个锁匙，可









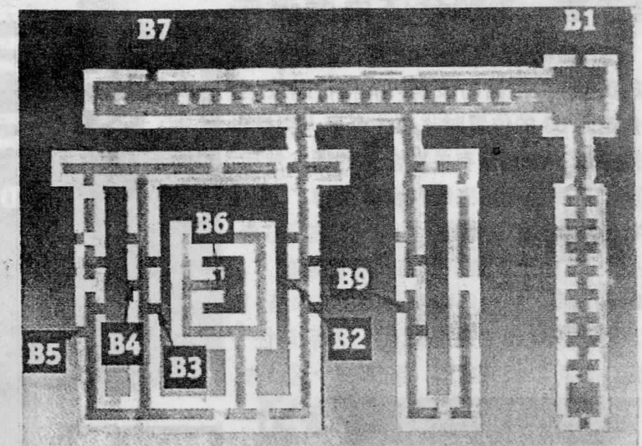




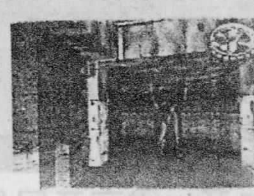
以打开位于A4的电表房。可惜在途中可恶的融合体又再次出现，只好找个房间避一下。到电表房将配电盘的手掣拉下便可以将电源关掉，这样便可以通过刚才漏电的地方。再一直向前走到A5位置便可进入另一个地方了。

第二章－①：发现东京 Mesh

原来他们所逃到的地方就是东京 Mesh 的第一层－居住阶层。一直往前走，在B1的房间中和众人谈话得到了不少情报，得知居住区域是分成四份的，而其中有位怪怪的男人(不气味之男)，他好像藏有什么重要的东西！在B2的房间中有一部收音机，旁边还有一只缧丝刀，既然看似有用，便将它取下了。走到B3的监定所，主角可以交一些不明物品给他，他会替主角鉴定。而到对面的 B4 房间中则有一个情报端末“电幻”，如果在那里利用铁卡便可以得到那里的地图情报。在 B5 的房间中可以找到一位军曹，他会给主角一份重要文书，而只要将这重要文书交给刚才在 B1 提及的怪男人手上，便可以得到“机械门之键”。如果主角走到B6位置的医疗室时，便会再遇见那融合体，但如果想看一看那儿的资料的话就走一趟吧。主角然后利用机械门之键便可以打开 B7 的机械门，进入居住区的西北区域。



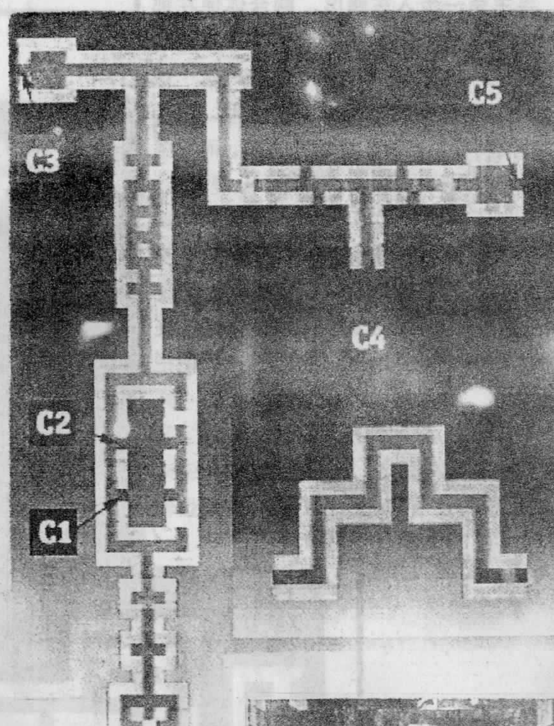




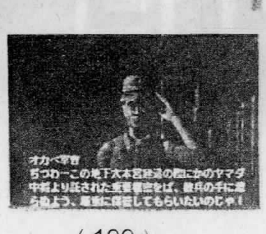
第二章－②：初遇神谷京二



到达了西北区域后，主角便到C1的情报端末得到该区的地图资料。然后在隔壁的房间(C2)中会找到一个女人，她的心口挂着一条锁匙，可惜她并不肯交给主角，唯有迟些再打算。再往前走到C3阶段室，主角可以尝试这里逃回地面，但奈绪美总有此不详预感，所以笔者选择了放弃，但如果不理她的劝谕而走上去的话，她便会被融合体捉去，当主角醒来时便会只剩自己一人，而主角如果再走上去的话，便会遇见一些圣轮的人，然后便……(Game Over!)(请注意：这份攻略会以笔者这次放弃为准)再前进至C4的酒吧，主角会见到神谷京二(如果奈绪美不在他会加入，而在酒吧和另一个男人谈话便可得到“地下浪漫”酒。本来再想前进，可是在C5位置的门竟然坏掉了，唯有再找路径。走到C6的房间，只要使用螺丝刀将门打开便可以找到秘道，进入东北区域。





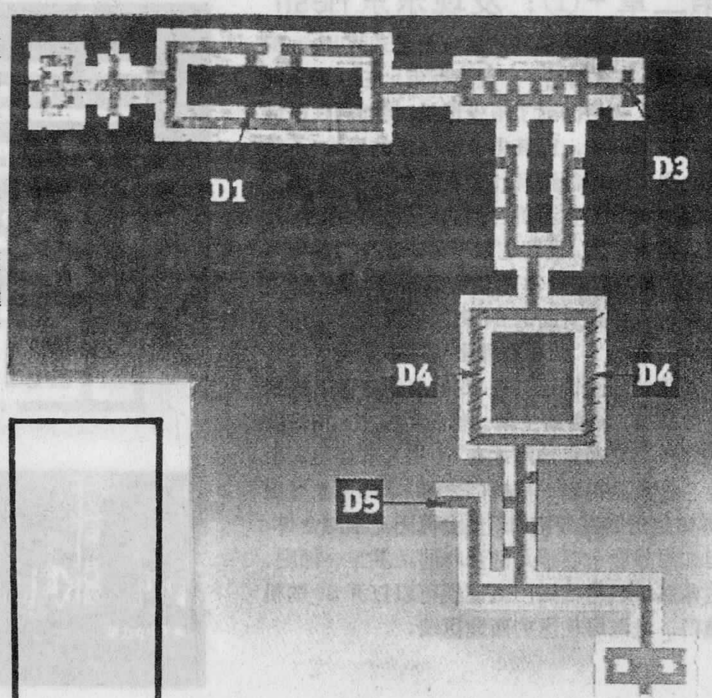




第二章－③融合体再度追击

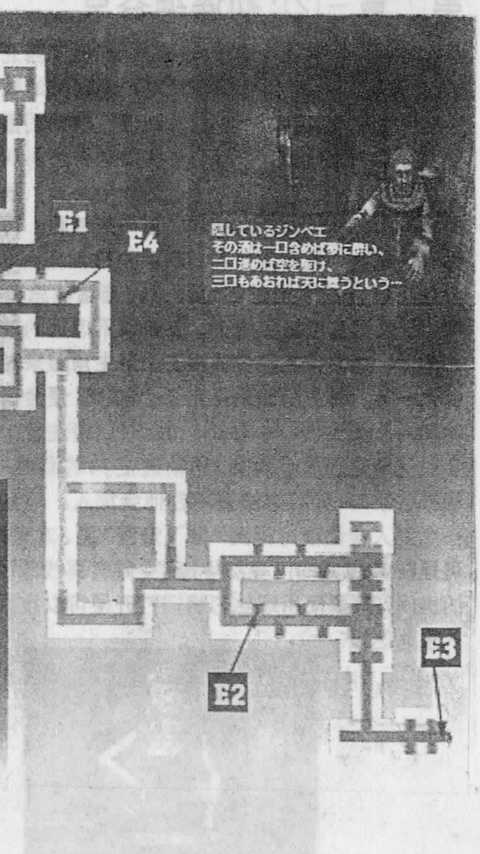
在隐藏秘道的另一出口就是这个东北区域的D1位置。后面的D2房内有情报端末。当主角走到D3的位置时，有一个男人突然走出来，说了一大堆有关融合体的话，然后，他就被从后面扑出来的融合体杀掉了，主角见状当然要立即逃跑啦！主角一直往下方走，要小心D4的地方地下是有滑轮装置的。走到D5的房间，主角只要利用铁笔将木箱4撬开，便可以找到“东京灭酒”，然后再往下方走，便可以打开机门，到下一个区域去。

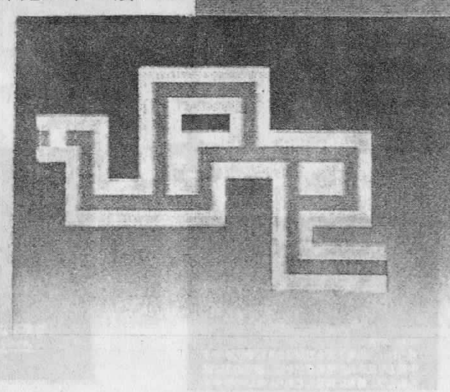




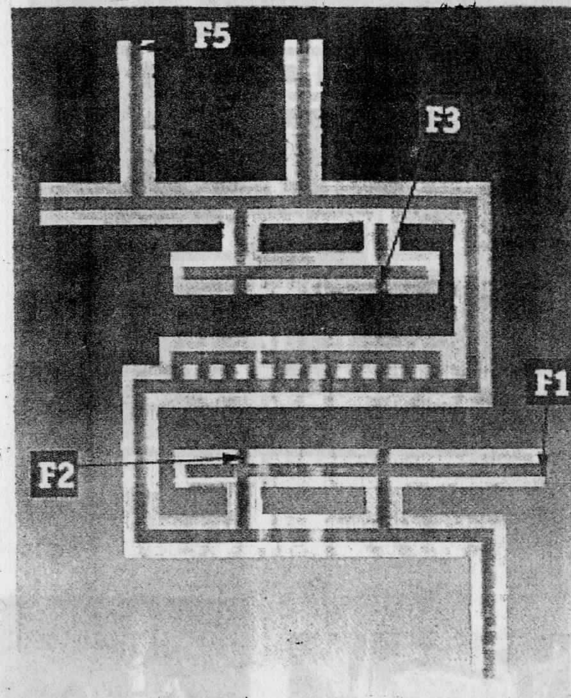
第二章－④离开居住阶层

当主角一步入东南区，融合体便在那儿等候着！主角唯有退后再利用柱子来避过他。前进至E1的房间，那里住着一位“识酒之人”，主角便交给他东京的灭酒。他喝过酒后便将秘道打开，让主角通过。而这条秘道是可以通到西南区，但要小心慢慢走，因为融合体也在里面等着哦！在西区的B9房间，主角可以找到一副耳筒，只要将这个交给西北区C2的女人(或者E4的女人)，她便会给主角“阶段室之合键”。回到东南区，在E2的位置有一个喜欢喝酒的女人，主角便把“地下浪漫”交给她，而她则会以一张“人之卡”作回赠。只回到东北区的D3位置，利用这卡打开控制室之门，并将防御系统关上，便可以将这层的门全部打开，主角也就可以利用在E3位置的阶梯走至下一层。

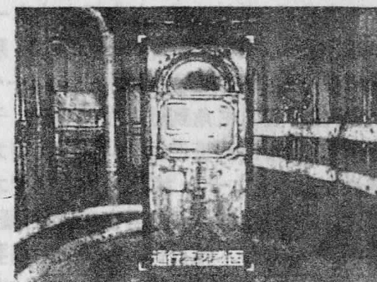




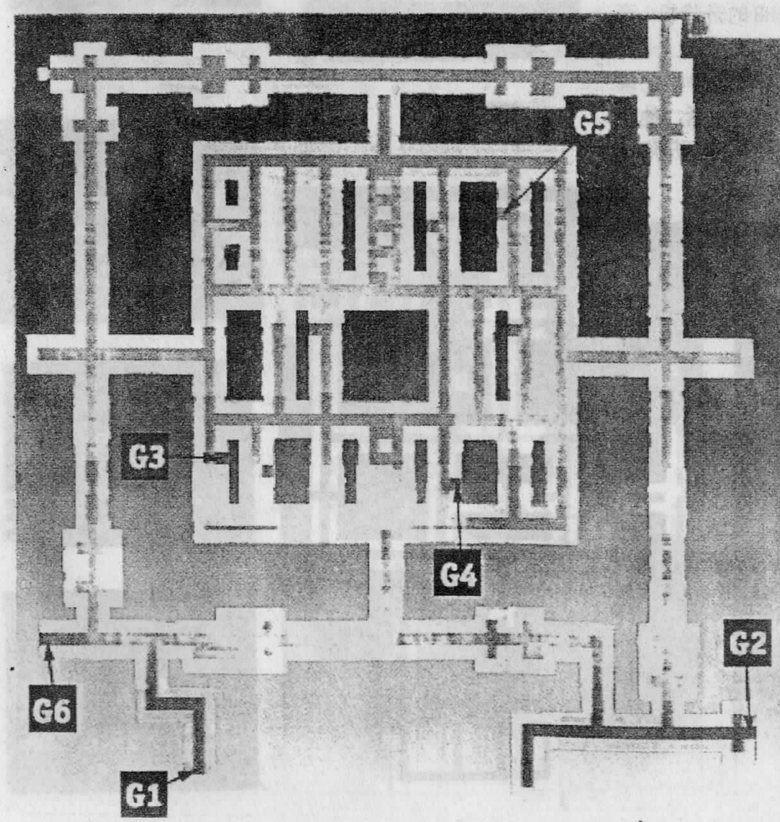
第三章－①:到达殖产阶层



主角一到达这里，便立即到F1位置的情报端末找有关这个地图的资料。如果之前奈绪美是被捉去了的话，可以在F2的房间找到她，但她看来仍是非常惊恐，而这房间的右手面则有一个令人可疑的木箱。再往前走，主角终于与融合体再度碰头，主角只好先退回中央的柱子位置作出回避。逃离融合体的追击后，主角走到F3的事务室，在那里主角找到一张“畜产区域通行票”。F4的房间是监定所，若有需要便进去吧。而主角最后则到F5，将那通行票放进“通行票认识函”后，主角便被输送至畜产区去。



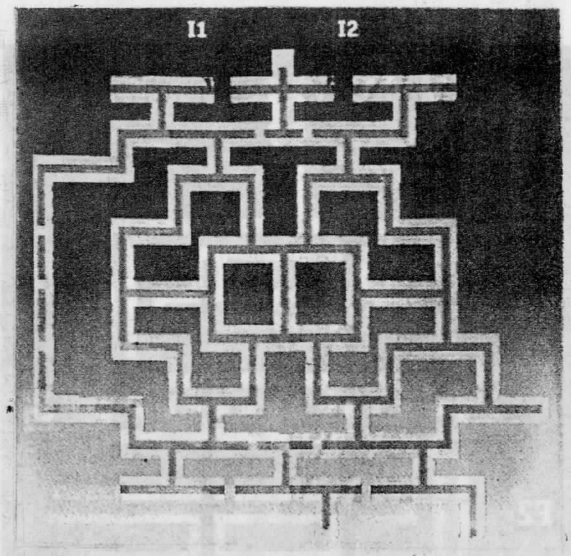
第三章－②：开始接受任务



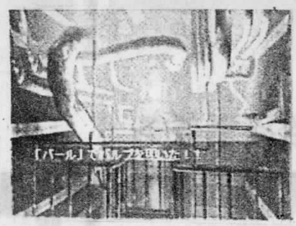
一进入畜产区，主角第一件事当然是到G1的情报端未看一下这儿的地图。跟着主角促到石下方G2的房间去 在房间中有一个叫尼路的男人，他会要求主角替他进行任务，而他就会给主角“开发区通行票”，主角答应了这后便走到G3的房间去。主角在那房间的废纸箱中找到了一张只有下半部的通行票。而在G4的房间中可以又再重遇神谷，另外在G5的房中有一个怪人会向主角发问，如果全中的话(不中的话可以无限次再试)，主角便可得到“叹息之笛”。然后主角便再利用G6的中央轴室，放入“开发区通行票”而输送至开发区去。



第三章－③：第三伙伴 Ivanoff

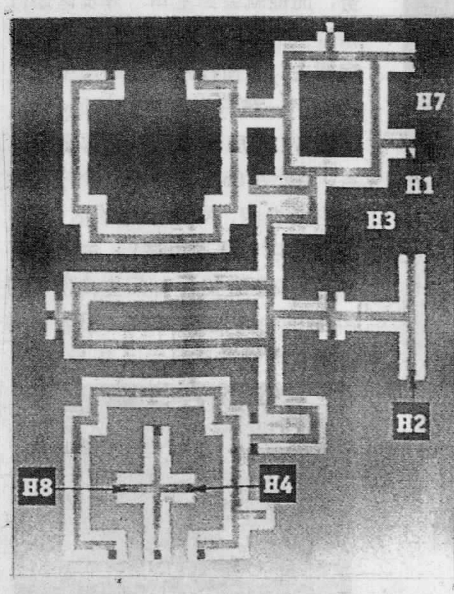


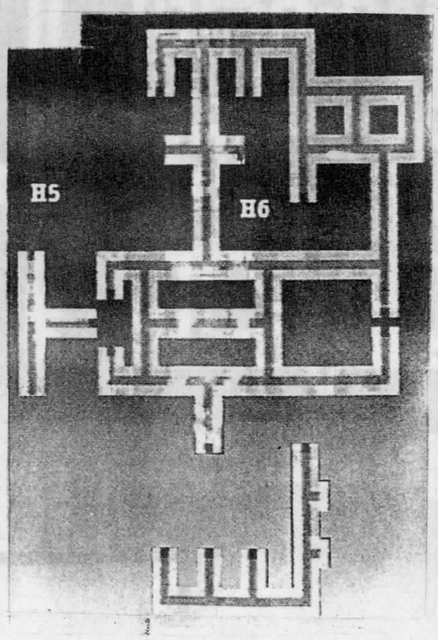
要留意一下，在这开发区是分为上下两层的，要多加留意它们互相连接着的路，千万不要大意迷路或走入穷巷哦!在H1的位置，不用我多说啦，又是情报端末了，但是要留意因为是两层的关系，这里的表示会比较乱。主角然后走到H2的房间，那儿可以找到一张只得上半截的通行票。然后在对面H3位置的房间中，主角便可以利用螺丝刀，将桌面上的纸，照着那两半张票钻洞，于是便得到了伪造通行票。然后主角走到H4的房间，利用铁笔将上面冰块敲碎，再将冷冻机关关掉，这样通往控制室(H5)的路便可以畅通无阻了。然后主角走到H6，遇见了第三位伙伴Invanoff(如果主角没有伙伴时他便会加入)，在他离开后(或加入后)在房间右边有一个可疑的木箱，如果主角这时对着它吹“叹息之笛”，那里便会有一个逃出来，原来他就是尼路要找的其中一个人，尼路将他逮个正着后便叫主角到他的房间领赏。于是主角便回到中央轴室(H7)回到畜产区去，而在尼路为了答谢主角，他便送主角“地之卡”。然后主角利用刚才自制的伪造通行票回到居住区域。还记得在F2的可疑木箱吗?这时只要利用铁笔将那木箱打碎，另一个尼路要找的人便会出现，当然，尼路这时会再度出现来抓人啦，然后，主角便再到尼路的房间多一次去领赏，而这次得到的是“工场区通行票”。凭着“地之卡”，主角走到H5的控制室，到达控制室只需如之前D3的房间一样解除机能可以把途中的门都打开，然后主角便可走到H8的升降机，可惜升降机不能正常动作，主角唯有先到工场区走一趟。到工场区的11的房间，从那男人的手中可以得“记录碟”，而在12则可遇见一个男人，只要和他谈话，他便会去到H8的升降机替主角们修理它。当主角回到升降机那儿可以乘升降机返回地面。







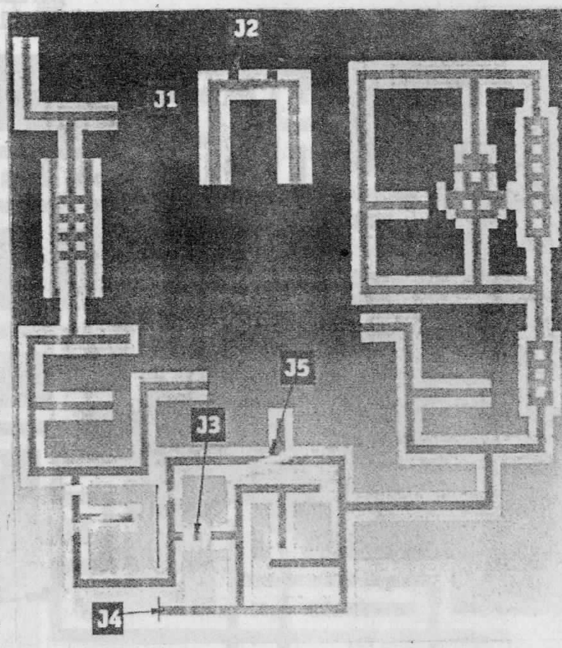






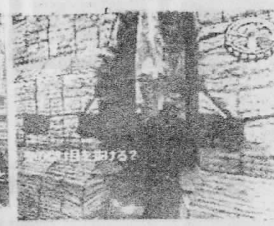


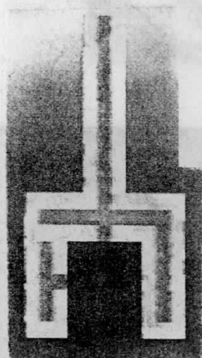
第四章：希望愈大，失望愈大……



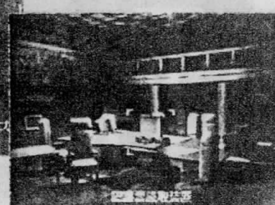
主角和同伴满怀希望的走上升降机，以为可以回到地面，可惜升降机的负重支持不住，主角不但不能回到地面，而且更掉到深的地方－第三阶层：上级居住区及作战司令部。J1 有情报端末，可以先到那儿看看。再往前进会见到第四位伙伴露妮，而一路上都有许多不同的圣环教派的怪人和主角说话，融合体也突然间从天花板上掉下来……利用中央的柱子位置，主角总算逃了出来。一直走，途经司令部上层而到达上级居住区的另一边。当走到上级居住区的上层 J2 的房间时，里面的信徒会将天之卡交给主角。主角就凭着这卡，去打开 J3 的位置的门，并一如既往地到里面的御制室解开警报。跟着，主角便走到J4和少尉谈话，然后就走到J5那一点处放入铁之卡，地下便会冒出一条阶梯来。沿着它走到作战司令部的J6房间，里面有很多部电脑呢！在中央的电脑下面有三条槽，在甲、乙、丙三条槽分别插上地、天和人之卡，J7入面的火车站门便可以打开，另外在右面的电脑利用“记录碟”便可得到圣轮信徒的记录。最后当然是到 J7 的火车站乘火车啦！主角在火车上再遇露妮，谈了一会后便到达了下一站的大圣堂，进入大圣堂，可以先到左面 J8 的楼梯到下层的隔离阶层看看，但是那里并没有什么好看，所以还是返回上面。主角在 J9 那儿的裂痕中窥探，发现里面竟然充满了圣环信众，司祭还召出一只类以融合体来……然后露妮突然出现，意图将融合体消灭，而司祭则在这时发动了机关，合圣堂塌下……

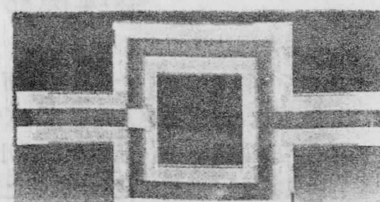


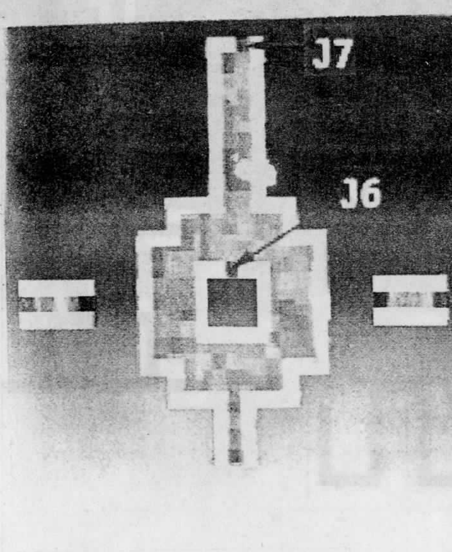




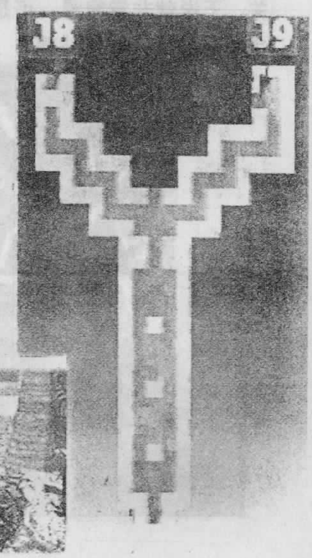






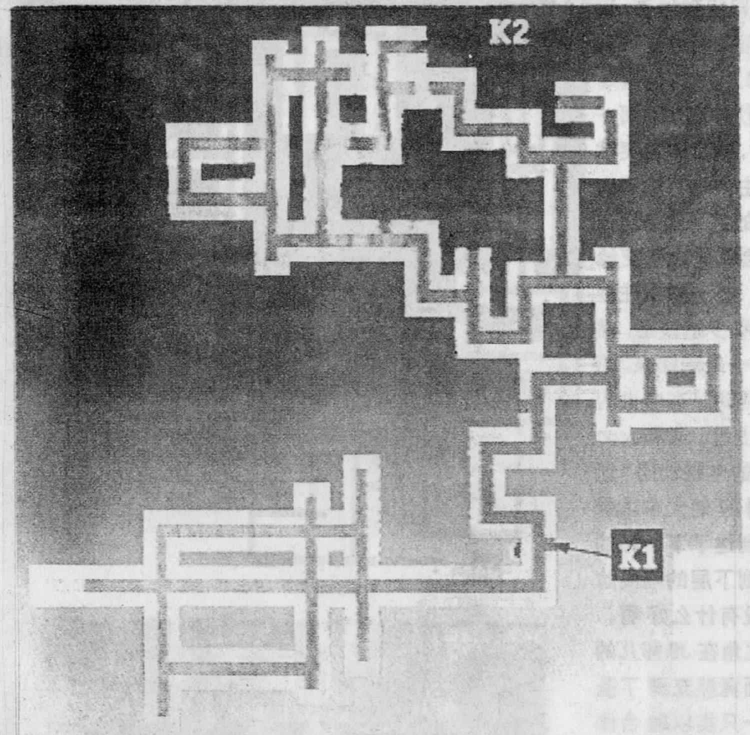




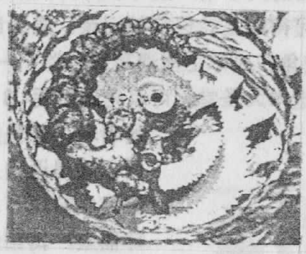




第五章－①：充满融合体的世界?!



在大倒塌之后，主角发现自己正身处于一个非常古怪的地方，而这地方就是东京 Mesh 的都市边境。主角开始一直前走，便见到两只不同样的融合体互相搏斗，打完之后其中一只便会和主角谈话，主角才明白这是什么地方。再走至K1那房间，主角可以在那儿得到“漆黑之玉”。再向前走，突然间，发觉融合体就在主角的身旁！这时这融合体的速度已大幅增加，要逃离则更加困难，但是，始终都是要逃呀！再向前走，要小心途中会遇到一些强制移动区域(就和工场区的输送带相似)，甚至一些会使主角方向混乱的陷阱，所以要非 常小心。辛辛苦苦的走到了K2，主角在那台座使用“漆黑之玉”便可到下一个地方。

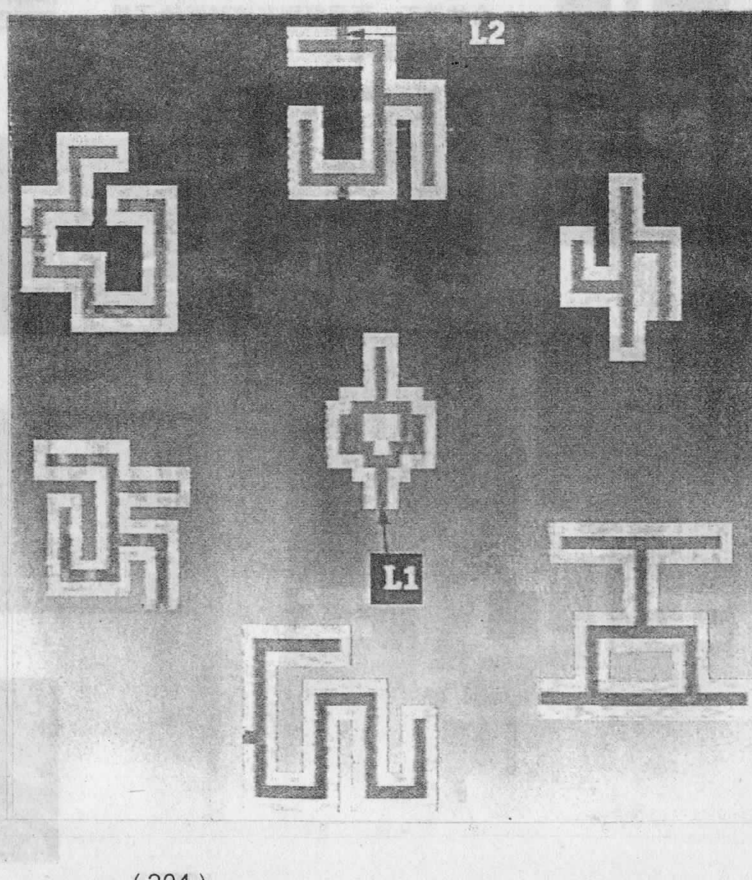


第五章－②：在传送站上继续逃命

主角到达了都市的另一地方－光导炉，这个地方充满了传送点，然而，那高速的融合体也在这儿追着主角(他也会使用传送站的！)，所以要非常小心。主角只需在L1的房间找到“红莲之玉”，再将其放在L2 房间的台座上便可以过关，干说就非常容易，可是要避过那融合体真的令人非常头痛。



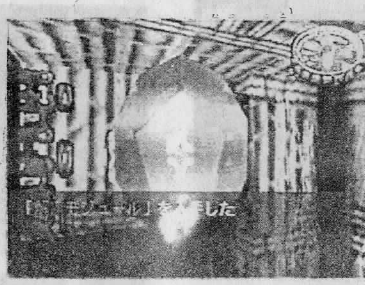


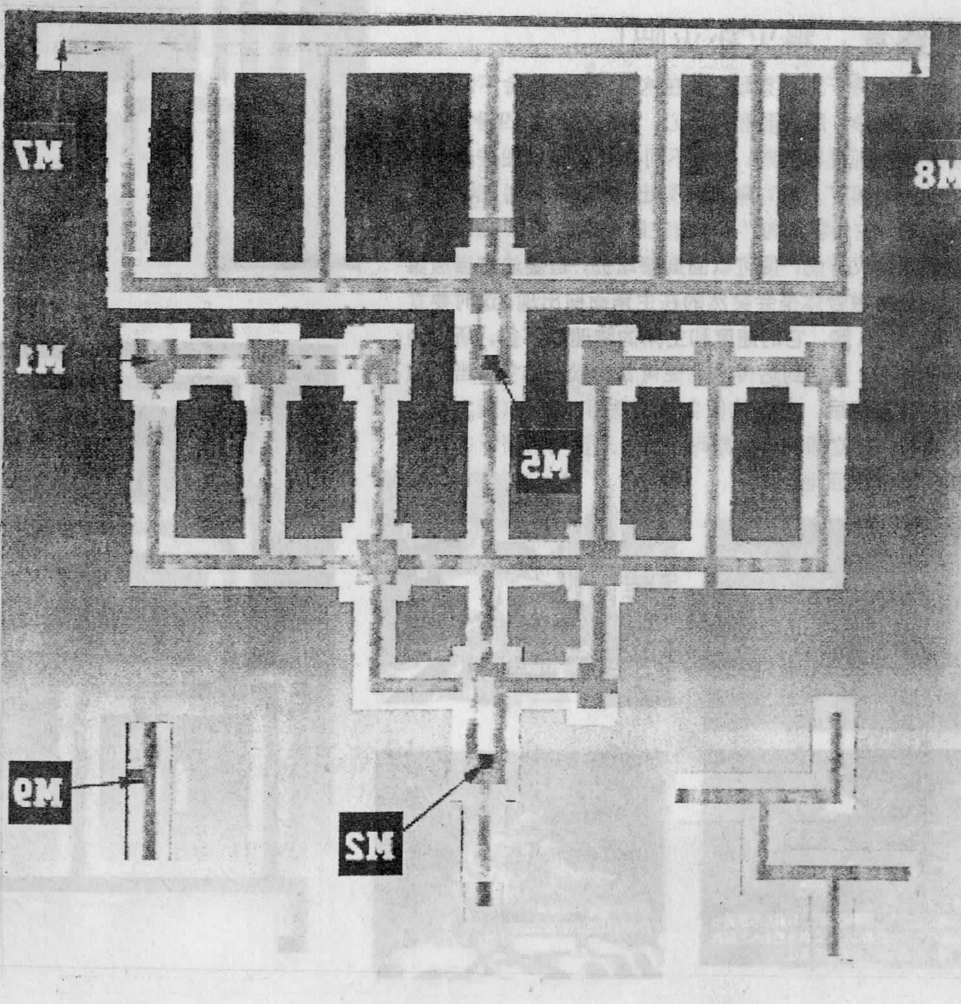


第五章－③：寻找记忆

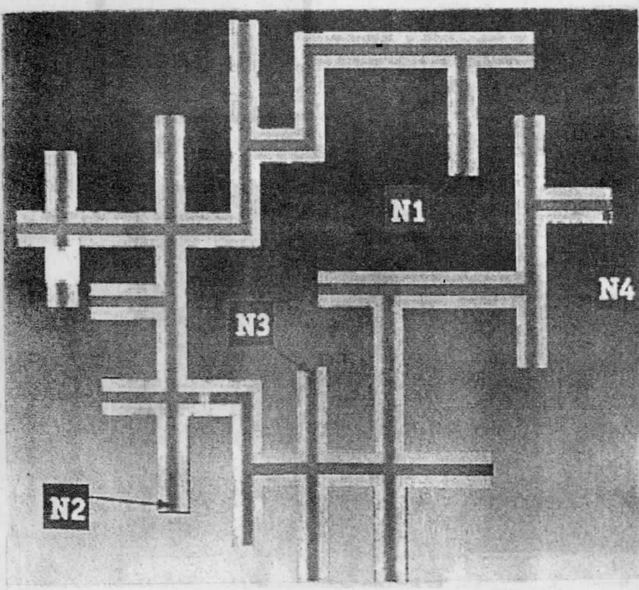
这时，主角到了一处叫记忆仓库的地方，那儿充满着各种关卡，但如果主角没有那些记忆的话是绝不能通过的。主角先到M1的房间正中，那里有一个女子想跟主角一起上路，好心的主角当然答应了。然后，主角可到M2门口旁边的那四条红色柱子其中一条作出调查，由于主角有人作伴，它就会给予主角“中位接续权”，而主角这时便可打开M2的门，走到上层去。在上层M2的位置，主角可以从资料库中找后“解冻模组”，主角就利用这模组将M4位置的尼路救了出来。从原路回到M2，这时再调查那些柱子时，主角的“接续权”又上升了一级。于是主角便可到M5的门口，再走到上层。在M6的资料库中找到“关键模组”后，便可以将M5后面的关闸通通打开，然后主角便立即走到M7那里救回奈绪美，再走去M8的传送点，再去M9，在裁判者手上得到“白亚之玉”，然后将这玉放在入口的台座上，便可以到达下一个地方。



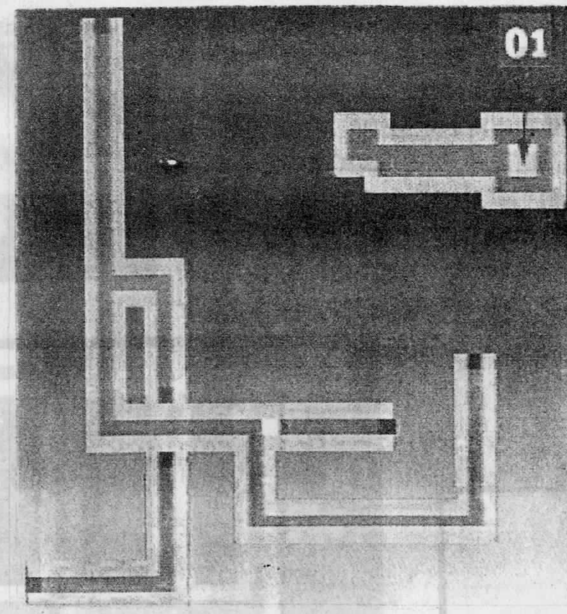




第五章－④：走不完的路

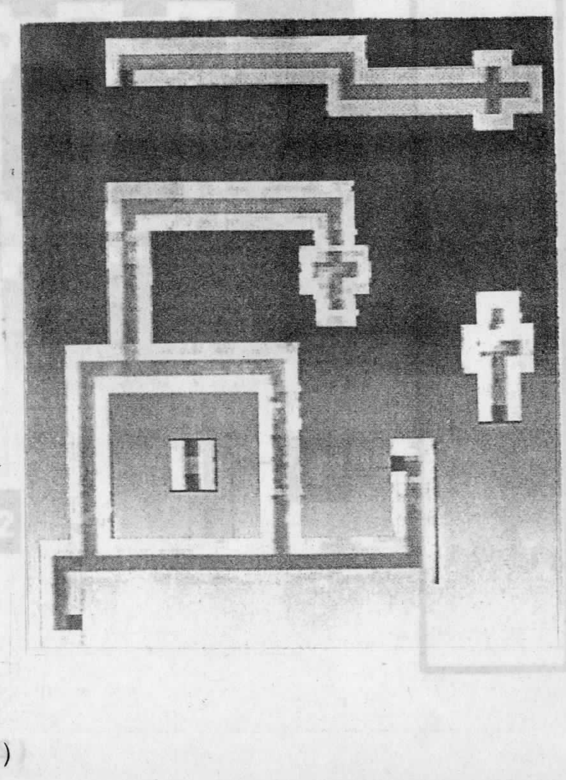


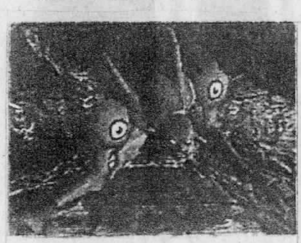
请注意，在这一关中，有一些是无限长（或者可以说是会不断的回到同一地方）的路，紧记要不时看地图以免迷路，但是在这迷宫中有无融合体仍是谜（虽然有很多怪声……）。先到N1的房，在那里会见到一个女孩，名字是和奈绪美一样的！而在N2和N3的房则可以分别见到奈绪美的妈妈和奈绪美的幻像呢！而回到N4的房间就会找到司祭。和他谈过之后再走回N1的房间，那里有一个“人”(?)，他会给主角苍银之玉，同时间，主角会被送至开始的地方。只要一如既往的在台座使用那玉便可离开这里。



最终章：将火扑灭吧！

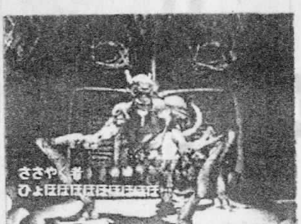
主角终于到达祭坛了。在这里，融合体会不断疯狂地追着主角，所以要非常小心。祭坛共分为四份，每一份的地图都是相同的，唯一不同之处只是地图是九十度角的旋转罢了。所以笔者只列出一幅（共两层）的地图。匆匆的，主角将四粒“玉”放在四个地图的01的位置上将那儿的火弄熄，便可以回到祭坛去，但要注意当放第三粒玉时融合体是会突然的在主角面前出现，这时要立刻跑、跑、跑，它的速度和主角的跑速差不多，所以绝不能停下，只要到达传送点便可暂时松一口气。当四粒都完全放好后，融合体便会在主角面前死去（真大快人心哦！），并立即会回到祭坛，然后只要利用祭坛的升降机便可以重回地上界了。













－侍魂霸王丸地狱变

●抵挡防御

遭受对手站立攻击的瞬间，只要作出站立防守，就可以将对方的攻击格开，与此同时作出攻击的那方会暂时变得僵硬，完全没有防备。能掌握此技会是很有用的，但当然不是容易办到啊！

●伏下动作

将方向掣往正下按两次就会立即伏下，可以避开部分的气功波隔空攻击或上段斩。

●前翻与后滚

将方向掣前斜下／后斜下快按两次便是，这个特殊动作相等于“移动中伏下”一样，可以回避上段攻击，但是上段不能防守腿部攻击，或摔打均无法逃避。

●空手入白刃

被敌人轰脱手上的武器时，只要输入←　↓　→（1P 场合），适逢敌人挥刀迎头砍下，就可以反过来将之摔开，此技缺点在于掌握时间困难，一旦失手定必遭受重创。

●挑衅

每位人物均设定两种挑衅的样子，全部都是纯粹挑衅啊，没有特别效果，而方法分别按“弱斩＋弱蹴”和“中斩＋中蹴”。

霸王丸

魔性使者，凛凛参上！

霸王丸，拥用多种必杀技，通常技破坏力亦很强悍，是个全天候的角色。跳跃距离远，滞空时间相对短是其特点。

秘奥义天霸封神斩，是一招连续轰出 6 回孤月斩的超必杀技，破坏力非同少可，但指令略为复杂，实战中难以应用，而且可以压倒部分对手武器破坏必杀技。另外天霸凄煌斩是招剑气攻击，长刀掠过的空间也带攻击判定，所以能够作对空技使用。

	●必殺技
奥義 弧月斬	→↙↓↘＋斬
奥義 旋風裂斬	↓↘→＋斬
奥義 烈震斬	→↓↘＋蹴
酒攻擊	↓↙←＋弱斬
奥偽 旋風烈斬	↓↘→＋蹴
	●秘奥義
天霸封神斬	↘←↙↓↘→←↓↙＋中斬＋弱蹴
	●武器破壊必殺技
天霸凄煌斬	→↘↓↙←→＋弱斬



橘右京

优雅之士讨伐新魔头

右京除固有的必杀技外，还添加了假动作和移动攻击。残影踏进斩移动时也能使用，也可能省略蹲下弱踢使出，弱、中、大的招式最后一刀和空隙也有所不同。

谈到右京不能不提自然是秘剑飘燕，今次性能颇为提高了，不但蹲下防御的对手可以命中，就算跳到对手那里遭挡住，也会自动向后反弹，而且空隙少，可安心使用的跳进攻击。

●必殺技	
秘劍 飄雪	↓↙←+斬
秘劍 飄燕	跳躍中↙↓↘→+斬
殘像踏進斬	↓↘→+蹴
非劍 飄雪	↓↙←+蹴
●武器破壞必殺技	
飄燕六連	→←↙↓↘→+弱斬+中斬



服部半藏

以速度制服对手！

骤看半藏没有新增的招式，但实际有许多地方是改变了的。烈风手里剑成为空中专用的暗器，是中距离的牵制技，亦不妨在后跳时作用。下落看来变得更加美丽，撞到地面的瞬间，就会发出爆炸的火焰。最大改变的算是忍法影分身，由四个变成两个，不过今次在分身后立即可作出攻击，趁着对手混乱就斩下去吧！

●必殺技	
忍法 爆炎龍	→↘↓↙+斬
烈風手裡劍	跳躍中←↙↓↘+斬
鵙落擊	→↓↘+蹴
忍法 影分身	→←↙↓↘→+弱斬or中斬
忍法蟬脫天舞	→↘↓↙←+中斬+弱蹴+中蹴
忍法蟬脫地斬	
受襲瞬間按	「中斬+弱蹴+中蹴」
●秘奧義	
忍法 影舞	→←→←→←↓+中斬+弱蹴+中蹴
●武器破壞必殺技	
忍法 天魔覆滅	→↘↓↙←→+中蹴



卡鲁福特

正义感强的美国忍者

卡路福特的普通招式，远距离站立大斩是适合对空之用，远距离大扫腿和半藏相同，变成普通的扫腿。PLASMA BLADE本身没有改变，但是命中对手后的电击变得更加写实。STRIKE HESS带雷属性，轰到地面的同时，会发出雷电的效果；疾冲途中使用的话，会微向斜方跃起，和半藏的相同。

●必殺技	
PLASMA BLADE	↓↘→+斬
STRIKE HESS	→↓↘+蹴
SHADOW COPY	→←↙↓↘+弱斬or中斬
REAR REPLICA ATTACK	→↘↓↙←+中斬+弱蹴+中蹴
HEAD REPLICA ATTACK	
受襲瞬間按	「中斬+弱蹴+中蹴」
MACHINE GUN DOG	↓↙←+弱蹴
REPLICA DROP	↓↙←+中蹴
RUSH DROP	↓↙←+斬
●秘奧義	
BACK STAB	→←→←→←↓+中斬+弱蹴+中蹴
●武器破壞必殺技	
MEGA STRIKE DROP	→↘↓↙←→+中蹴

娜歌露露

纯真无比的美神

攻击距离比前更短，但招式的命中率方面强化了。虾夷斩基本上没有什么变化，但是遭挡住就肯定会受到反击，所以在连续技使用上，就要慎重一点。飞行斩可会是取替虾夷斩的必杀技，穿过对方的身体后，就会在后方着地，立即使用投摔技或连续技偷袭之。鹰擒飞落地的瞬间是蹲下姿势的，露出极大破绽，若配合卡姆伊斩也不失为一个可信赖的必杀技。

●必殺技	
蝦夷斬	←↙↓+斬
飛行斬	↓↘→+斬
天神轉	↓↙←+斬
飛鷹襲	→↘↓↙←+斬
鷹擒飛	↓↙←+弱蹴
飛鷹爪乘鷹狀態	↙or↓or↘+任何斬
卡姆伊斬乘鷹狀態，	
方向鞏居中+斬喚鷹術	↓↙←+弱蹴or→↘↓↙←+斬
●秘奥義	
火神之輪舞	↘↓↙←→↓↘+中斬+弱蹴
●武器破壞必殺技	
鷹襲爆焰擊	→←↙↓↘→+弱蹴







柳生十兵卫

蒙眼的隐密剑士

十兵卫和其他武士相比，特征是每招都很大型的，招式破坏力是群中至强的，来到今集略取得平衡，换言之弱化了。明显的变化就是二角罗刀·改，不管使出小、中、大命中都可以令对手倒下来，不同强弱程度移动距离也不相同，使出小的时候，只是移动一段短距离便停下来，一旦停下来就曝露若干空隙。喝咄水刀小、中、大的使出法都不同，小的动作少会立即起动，大的到使出为止，需要一段僵硬时间。

	●必殺技
八相發破	斬鍵連按
二角羅刀·改	→↓↘+斬
喝咄 水月刀	↓↘→+斬
柳生 心眼刀	↓↙←→+弱斬
	●武器破壞必殺技
絶 水月刀	→↘↓↙←→+弱蹴

千两狂十郎

华丽、舞、斗的歌舞伎演员

跳尾狮子大幅强化了，打出弱的速度加快了，不是说没有破绽，只是较难遇到反击，虽然威力减低，但是仍然很有用。回天曲舞出招变得强力，中或强的命中足可令对手倒下，在疾冲后使用就变得容易点，虽然不是无敌技，作为对空攻击也可靠哩！风袭扇强化了，对手命中就会给燃烧而滚开，感觉非常畅快。

●必殺技	
風裂扇	↓↙←+斬
跳尾獅子	↓↙←+蹴
火炎曲舞	↓↘→+斬
血煙曲輪跳躍頂點	↓+弱斬+中斬
回天曲舞	→↓↘+斬
●武器破壞必殺技	
荒事師 狂死郎	
血肉之舞	→←↙↓↘→+弱蹴



花讽院

藉灵符战斗的剑豪

花讽院是个攻防兼备的人物，换句话说是个攻击飘忽的角色。式神灵符·炎特征是下段招式，必须蹲下防御才可，而且可省略通常技使用。式神灵符·雷使出后的空隙较炎的少，攻击判定略高一点。心乱咒射程虽短，但却有很恐怖的能力，命中对手会有个“？”符号表示，数秒后控制方向便会颠倒过来。



●必殺技	
真氣功爆轉法	↓↙←＋斬
氣功旋風擊	→↓↘＋斬
氣功大撲殺	↓↘→＋斬
怒髮柱擊	↓↙←＋弱蹴＋中蹴
●武器破壞必殺技	
氣功大爆天	→←↙↓↘→＋中斬





王虎

中国怒的豪杰

提到王虎，就会想到那柄斩肉大刀，充满威力的攻击，而今次就换了柱作武器来出场；曾是一击杀敌的他，没有了昔日的必杀技实在有点可惜，但换来的却容易操控哩！真气功爆转法破坏力减低了，不过在地面爆炸后自己会跳回柱的方向，这样就容易取回武器。气攻旋风击形态跟前作差不多，是可靠而强力的对空技，今集变得更加易用。

●必殺技	
支杖螺旋腳	跳躍中↙↓↘→＋蹴
式神雲符·雷	↓↘→＋斬
式神靈符·炎	↓↙←＋斬
心亂咒符	←↓↙＋弱斬or中斬
縛鎖杖擊	→↘↓↙←＋斬
●武器破壞必殺技	
仁王符靈殺	→←↙↓↘→＋中蹴

莎朗

法国出生的贵妇人

SPLASH FANT 没太大的变化，只是强的出招时图像不同而已。POWER GRADUATION 这一招有稍微变更，跃到顶点时降落会在后方飘去，小、中、大会影响到降落向后的幅度。大的降落时会让人接近，容易遭受反击，相反小的却较难受到反击。

TRISLASH 是新的剑气攻击，打出弱的飞行距离和幻庵小毒吹雪一样，画面上判断命中图像会很快消失，而强的就可以触及画面末端。



●必殺技	
POWER GRADUATION	↙↓↘＋斬
SPLASH FANT斬鍵連按	
TRISLASH	→↓↘＋斬
●武器破壞必殺技	
SPLASH GRADUATION	↘↓↙←→＋中斬

不知火幻庵

嗜血的魔道怪男

前作两招肉转突刺和毒吹雪基本没有太大变化，而新必杀幻庵脱皮和忍者系的“地斩”很相似，一旦受袭便马上输入指令反击之。爪擒是一招从手上的爪向对手投掷的招式，攻击范围非常阔，而且命中后对手会被拉至面前……其他方面综合来说没有多大变更，然而运用前作的惯常战术便可以了。

●必殺技	
毒吹雪	↓↘→＋斬
爪擒拿	→↘↓↙←＋斬
幻庵空蟬脱皮	↘↓↙＋中斬＋弱蹴＋中蹴
幻庵脱皮	
受襲時按	「中斬＋弱蹴＋中蹴」
肉轉突刺	→↓↘＋斬
●武器破壞必殺技	
M.D.C.（魔道DIVING CLAW）	→↘↓↙←→＋弱斬＋中斬



阿斯古尔古

集忍术与巨体怪力

基本招式不弱，远距离站立中斩，似乎是可多用的招式，虽然没有蹲下大斩那般远距离，但是也很实用，速度、威力、距离全部都很出色，故此适合用来牵制敌人。至于新增3项必杀技方面，有口中喷出火焰的FAT BREATH，若预测到敌人的行动，用作对空技也很理想。还有会出现两个阿斯古尔古的FAT COPY，最后是FAT REPLICA ATTACK，这个是暂时消失的招式，然后从对手头顶压下来，招式结构跟服部/卡鲁福特一样。

●必殺技	
FAT HOUND	跳躍中↓＋蹴
FAT CHAIN SAW	斬鍵連按
FAT BREATH	↓↙←＋斬
FAT COPY	→←↙↓↘→＋弱斬or中斬
FAT REPLICA ATTACK	→↘↓↙←＋中斬＋弱蹴＋中蹴
●武器破壞必殺技	
EARTH GODDAM	→←↙↓↘→＋弱蹴＋中蹴





●必殺技	
火焰飛壓	→↘↓↙←＋蹴
火焰掌	↘＋中斬＋弱蹴
靈光燃燒	↓↘→＋弱斬
靈光夢幻火	空洞拳出現後連按弱斬
靈光烈焰	火焰彈出現後連按弱斬
重滑剷	↓↘→＋弱蹴
焰昇臂	（重滑剷）↓↘→＋中斬
腰斷落	（焰昇臂擊後）→↘↓↙←＋弱斬
●武器破壞必殺技	
超火焰飛壓	→↘↓↙←→＋弱蹴＋中蹴

薛加

忠实的雇佣兵

薛加的威力是所有人物中首屈一指的，相信用过他后必定有同感的，另外他的攻击距离也不可少觑。特别是大斩（站立或蹲下），攻击距离异常长，可惜出招慢。

火焰飞压是种指令投摔，姿势够低，沿地面伸手出去，会将敌人的脚抓住，接着将他撞到墙去，十分刺激。对空招式方面，可使用蹲下中斩，这是上勾拳的模样，也很易用的哩，当距离足够蹲下不斩也可作对空之用。



●必殺技	
桐霸光翼刃	→↓↘+斬
櫻華斬	↓↙←+斬
三連殺	
（牙·角·煭）	↓↘→+斬（連續3次）
●武器破壞必殺技	
五光斬	→↘↓↙←→+弱斬

牙神幻十郎

把灵魂卖掉，成为复仇恶鬼……

幻十朗是个独特的角色，拥用气功波和升龙系招式之余，还有突进招式，所以能够作出多样的战术。三连杀可谓象征幻十郎的个性，此技基本是踏前来斩杀敌人，只要连续输入指令，就可以作出三次攻击，因应大中小而改变踏前的距离，大的于近距离使用，可刺进对手深处，令人难于防守。桐霸光翼刃和霸王丸的孤月斩相似，不过轨道不同，而且并非无敌技，所以使用时要小心一点。

查姆

与小猴作伴的野少女

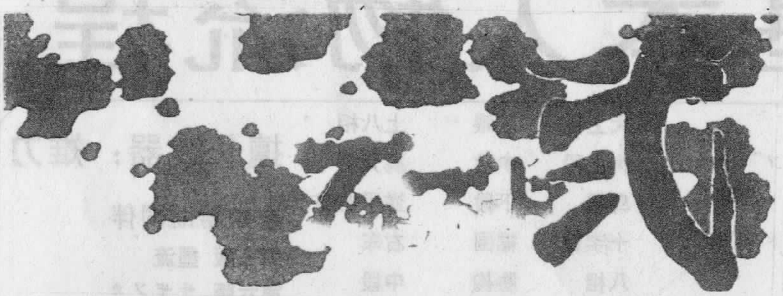
地上用通常技已是性能极佳的攻击，只要好好配合必杀技的用途更为高哩！敌人被回力镖投掷击中会立刻倒下，在投掷后会有若干的空隙，所以最好是在远距离时使用。弱的跃起咬敌会扑到空中向对手咬去，中和强的则会循较大的轨迹跳向敌人处；受到挡格时就会在近距离落地。最后重复一提，查姆的通常技攻击已经强得很了。



●必殺技	
回力鏢投擲（横）	↓↘→+斬
回力鏢投擲（上）	↓↙←+斬
躍起咬敵	↓↘→+蹴
猴子旋轉舞	→↘↓↙←+弱蹴
猴子骷髏投	→↘↓↙←+中蹴
猴子惡靈氣	→↘↓↙←+弱蹴+中蹴
●武器破壞必殺技	
獸魔幻變	→←↙↓↘→+弱斬

補充指令：可愛的Q版公仔，切勿對戰時使用！

人物	Q版變身指令
霸王丸	→↘↓↙←→←+中斬
橘右京	↘↓↙←→↓↘+中斬
柳生十兵衛	→↘↙←→←+中蹴
娜歌縷縷	↘↓↙←↓↙+中蹴
莎朗	↘↓↙←↓↙+中蹴
千兩狂四郎	→←↙↓↘→←+中蹴
王虎	→←↙↓↘→←+中蹴
阿斯古爾古	→←→←→←↓+中斬
不知火幻庵	↘↓↙←↓↙+弱蹴
卡魯福特	→↘↓↙←→←+弱蹴
服部半藏	→←→←→←↓+弱斬
牙神幻十郎	→↘↓↙←→←+中斬
查姆	↘↓↙←↓↙+弱蹴
花諷院和狆	←↙↓↙←→+中斬
薛加	→↘↓↙←→←+弱斬



武士道之刃2
——操作与人物流程

PS	厂商：SQUARE	类型：FIG
	发售日：发售中	媒体：CD-ROM

操作介绍

《武士2》的操作方法和一般的立体格斗游戏不同，操作会比较复杂，但因其独特的系统而使游戏的变化更加大。

奔跑(按着L1掣+方向掣)：角色可以自由地在战场上奔走，可以比较轻易地避开敌人的攻击。

奔跑攻击(奔跑中按攻击掣)：在奔跑时可以作出突袭攻击，成功率颇高，可多使用。

发射暗器(R2+O)：不同角色有不同的暗器，而发射出暗器可以扰乱敌人，令玩者一击必杀的机会增加。

拾回暗器(R2)：当玩者发出暗器后，要拾回才可以再用。

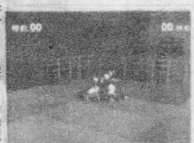
大跳跃(先按R2后立刻按R1)：角色可以跳得高高的，但在空中不能防御。

前大跳跃(前方向+先按R2后立刻按R1)：可以跳得十分远但在空中不能防御。

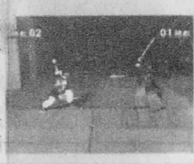
着地攻击(跳跃着地时按攻击掣)：可以有很大的攻击角度，但硬直时间较长。

拨沙(R2+×)：角色会轻轻跳一下攻击对手，但要十分近身，所以用途不太大。

追打攻击(敌人在地时按R1)：要比较近距离才可以用的招式。距离越近，一击必杀的机会越大。













战斗心得

活用奔跑

在战斗时应多些奔跑，因为多数版图的空间较大，如能多些奔跑，可以令敌人难以捉摸，所以可多使用奔跑攻击。

大跳跃多利用

虽然跳跃中不能防御，但其可用性十分高。因角色可以越过敌人的背后，施以致死的一击。

小心使用暗器

每一位角色的暗器并不相同，而其暗器的特性也有不同，有些能杀敌，但有些只能扰乱视线，所以玩者要清楚其角色暗器的特性便可以更有胜算。

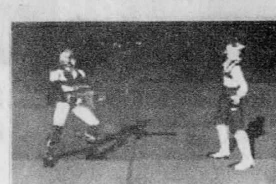
利用地型

有一部分的版图会有高低差，亦都有一些版图会有山崖，玩者可以利用这些地形令己方更有利。例如有石级高低差的版图，可以将敌人引至级边，然后推或打对手下去，然后立刻按R1掣追打，有很高机会可以一击必杀的。

如何取得其他角色

今集游戏要取得隐藏人物不难，只要玩者在故事模式中途中加入的角色能够活命，爆机后便可以使用该角色了。而ｶｯﾂｭ及ﾂﾊﾞﾒ两位使手枪的角色，则要在取得其他人物后，会多一个百人斩的模式，只要完成这模式便要以使用他们。





对付最后门主的方法

相信不少人对付最后两位门主十分头痛，鸣镜门主的瞬间移动及舍阴门主的金刚不坏之身都十分难对付。虽然，他们两人的招数十分难对付，但是有一定的定律的。首先，对付舍阴门主的金刚不坏之身，角色无论用什么方法都不能直接由正面砍死他的，所以角色先走动或跳跃至门主的身旁或背面然后砍死他便可以。第二，对付鸣镜门主时，不论任何角色砍中他时都会瞬间移动走至别处，十分难打，但角色只要不断砍中他，便会慢慢地瞬间移动至主角身旁，因他的瞬间移动有一定硬直时间，只要他移到身旁，便可以任由角色砍了。

六位基本人物流程



打刀	大上段	正眼	上八相
ロソグソ—ド	大上段	中段	高矢射
野太刀	鸟居	下段	逆手右车
ブロ—ドソ—ド	十字留	裾围	右车
雉刀	八相	胁构	中段

擅长武器：雉刀

途中帮助同伴

第三版 墨流

第六版 サザソカ

第二版		第三版	第四版
场所 鸣镜馆前	场所 背户 山铁道·驿迹	场所 安志田川铁桥	场所 入安昙能舞台
敌人 忍者×7	敌人 忍者×5，ハイウエイマソ	敌人 忍者×6，ウタマル	敌人 忍者×5，寒云

第五版	第六版	第七版	最终版
场所 造船所迹	场所 路构神社参路	场所 蛇恍院墓地	场所 蛇恍院
敌人 カツツユ	敌人 忍者×5，娘	敌人 忍者×5，源五郎	敌人 舍阴门主



打刀	大上段	正眼	上八相
ロソグソ—ド	大上段	手中段	高矢射
野太刀	鸟居	下段	逆手右车
ブロ—ドソ—ド	十字留	裾围	右车
雉刀	八相	胁构	中段

擅长武器：ブロ—ドソ—ド

途中帮助同伴

第三版 ナイトスト—カ

第六版 松虫

第二版		第三版	第四版
场所 鸣镜馆前	场所 龙门棚	场所 安志田川铁桥下	场所 村木放置场
敌人 忍者×7	敌人 忍者×6，トニ—·梅田	敌人 忍者×6，五十八	敌人 忍者×5，寒云

第五版	第六版	第七版	最终版
场所 神望崎灯台	场所 下踏神社境内	场所 须惠里·蜜柑细	场所 蛇恍院
敌人 カツツユ	敌人 忍者×5，娘	敌人 忍者×4，源五郎	敌人 舍阴门主



打刀	大上段	正眼	二刀流
ロソグソ—ド	大上段	中段	高矢射
野太刀	鸟居	下段	逆手右车
ブロ—ドソ—ド	十字留	裾围	右车
雉刀	八相	胁构	中段

擅长武器：打刀

途中帮助同伴

第三版 ナイトスト—カ—

第六版 空蝉

第二版		第三版	第四版
场所 鸣镜馆前	场所 路构神社参路	场所 明月庵竹林	场所 入安昙舞台
敌人 忍者×7	敌人 忍者×5，本乡	敌人 忍者×6，娘	敌人 忍者×5，寒云

第五版	第六版	第七版	最终版
场所 废物处理予定地	场所 码头	场所 蛇恍院·楼门	场所 蛇恍院
敌人 カツツユ	敌人 忍者×7，寒云	敌人 忍者×4，源五郎	敌人 舍阴门主



打刀	居合	下段正眼	右八相
ロングソード	上段	引手中段	矢射
野太刀	鸟居	引下段	逆手车
ブロードソード	斜十字	下段裾围	引手右车
枪	清眼	上段	下段

擅长武器：枪

途中帮助同伴

第三版 ハイウユイマソ

第六版 ウタマル

第一版
场所 蛇恍院
敌人 忍者×5

第二版
场所 码头
敌人 忍者×5，墨流

第三版
场所 新大楼地下
敌人 忍者×5，辰美

第四版
场所 龙门遗迹
敌人 ツバメ

第五版
场所 鸣镜馆道场
敌人 忍者×4，风闩

第六版
场所 踏构神社参路
敌人 忍者×5，松虫

第七版
场所 迷桥
敌人 忍者×5，御门

最终版
场所 踏构神社境内
敌人 鸣镜门主



打刀	上段	下段正眼	居合
ロングソード	上段	引手中段	矢射
野太刀	崩鸟居	引下段	逆手车
ブロードソード	斜十字	下段裾围	引手右车
枪	清眼	上段	下段

擅长武器：ブロードソード

途中帮助同伴

第三版 五十八

第六版 千寻

第一版
场所 蛇恍院
敌人 忍者×5

第二版
场所 码头
敌人 忍者×5，松虫

第三版
场所 放置船甲板
敌人 忍者×5，辰美

第四版
场所 皇罗取水塔
敌人 ツバメ

第五版
场所 鸣镜馆道场
敌人 忍者×3，风闩

第六版
场所 后元天守
敌人 忍者×5，御门

第七版
场所 迷桥下
敌人 忍者×3，空蝉

最终版
场所 踏构神社境内
敌人 鸣镜门主



打刀	上段	下段正眼	右八相
ロングソード	上段	引手中段	矢射
野太刀	崩鸟居	引下段	逆手车
ブロードソード	斜十字	下段裾围	引手右车
枪	清眼	上段	下段

擅长武器：打刀 ロングソード

途中帮助同伴

第三版 トニー・梅田

第六版 本乡武尊

第一版
场所 蛇恍院
敌人 忍者×5

第二版
场所 码头
敌人 忍者×5，萤火

第三版
场所 蛇食鼻
敌人 忍者×5，辰美

第四版
场所 鸣镜馆前
敌人 ツバメ

第五版
场所 鸣镜馆道场
敌人 忍者×3，御门

第六版
场所 紫翠洞
敌人 忍者×5，サザソカ

第七版
场所 迷桥下
敌人 忍者×5，风闩

最终版
场所 踏构神社境内
敌人 鸣镜门主



REAL BOUT 饿狼传说 SPECIAL DOMINATED MIND





PS	厂商：SNK	类型：FIG/2P
	发售日：始发售	媒体：CD-ROM

游戏模式

SINGLE MODE

这是游戏的单人模式，玩者可从二十一名极具独特个性的角色中选出一位，然后开始游戏，除此之外另一名玩者亦可随时进入挑战。

VS MODE

这是二人对战模式，玩者除了可以选择角色外，更能选择对战的场地，及角色的体力。

SURVIVAL MODE

这是游戏的求生模式，玩者要与接踵而来的对手战斗，当战胜后便能获得一定的体力回复，然后与另一名对手继续战斗，而当玩者达到一定条件后，更会有隐藏的人物向玩者挑战。

PRACTICE MODE

这是一个给玩者练习的模式

OPTION

这里除了能让玩者调校游戏的设定，内里更有一同名为“CHARACTER INFORMATION”的项目，这项目能让玩者知道每一名角色的详细资料，及出招方法。

基本操作方法

冲前	→→
后退	←←
跳跃	(轻按一下可作小跳跃)
蹲下	(可作蹲下前进)
□掣	重攻击
○掣	脚踢
×掣	拳击

力量计与特殊技的关系

力量计显示	H POWER	S POWER	P POWER
GUARD CANCEL(反击技)	○	○	○
超必杀技	×	○	○
潜在能力	×	×	

招式表

TERRY BOGARD



投技

BLASTER THROW —+□

特殊技

BACK SPIN KICK —+○

WILD UPPER ＼+×

必杀技

BURN KNUCKLE・弱 |／—+×

BURN KNUCKLE・强 |／—+□

CRACK SHOOT ○+—／|

POWER DUNK —|＼+○

POWER WAVE |＼—+×

CRACK BURN —|＼+×

RISING TACKLE |(儲)|+×

超必杀技

POWER GEYSER |＼—|＼—+○□

潜在能力

TRIPLE GEYSER |＼—|＼—+□

ALFRED



投技

SONIC WING —+□

特殊技

FOGKER 空中|+○

F STEP KICK —+○

B STEP KICK —+○

必杀技

AUGMENTER WING |＼—+×

S・TOL —／|+○

MAYDAY MAYDAY 空中|／—+○

CRITICAL WING・弱 |／—+×

CRITICAL WING・强 |／—+□

超必杀技

SHOCK STALL 空中|／—+○□

潜在能力

WAVE RIDER

ANDY BOGARD



投技

内股 —+□

特殊技

上面 ＼+×

苦无弹 對手倒地時|+□

必杀技

升龙弹 —|＼+□

空破弹 ／|＼—+○

激飞翔拳 |／—+□

飞翔拳 |／—+×

斩影拳・弱 ／—+×

斩影拳・强 ／—+□——□||□

暗浴蹴 —|／+○

超必杀技

超裂破弹 |(儲)＼—+○□

潜在能力

斩影裂破 |＼—|＼—+□

不知火舞



投技

风车崩·改 →+□

梦樱·改 空中↙/↓/↘+□

特殊技

跳蹴 起上時□

三角飞 跳至畫面末端↘/↙

必杀技

阳炎之舞 ↓(儲)↑+□

飞翮之舞 空中↓+×○

必杀忍蜂 ←↙↓↘→+□

花蝶扇·弱 ↓↘→+×

花蝶扇·强 ↓↘→+□

龙炎舞 ←↓↙←+×

超必杀技

超必杀忍蜂 →↙→+○□

潜在能力

月下乱牡丹 →↙→+□

望月 双角



投技

无门地狱投 →+□

升天杀 空中↙/↓/↘+□

特殊技

锡杖上段打 ↘+×

电击棍 對手倒地時↓+□

必杀技

涡炎阵 ↓↙←+○

凭依弹 +□

鬼门阵 對手接近控桿迴轉一圈+□

撒菱 ↓↘→+×

雷神愚 →↓↘+○

超必杀技

威喝 ↓↘→↓↘→+○□

潜在能力

无惨弹 ↓↘→↓↘→+□

秦 崇秀



投技

发劲龙

特殊技 □+←

龙回头 ↘+□

光轮杀 ←+×

必杀技

帝王神足拳 →→+×

帝王神眼拳(向前) →↘↓↙←+×

帝王神眼拳(空中) →↘↓↙←+□

帝王神眼拳(背后) →↘↓↙←+□

帝王神眼拳 空中→↘↓+○

帝王天眼拳·弱 ↓↘→+×

帝王天眼拳·强 ↓↘→+□

帝王天耳拳·弱 →↓↘+×

帝王天耳拳·强 →↓↘+□

超必杀技

帝王漏尽拳 ↓↘→↓↘→+○□

帝王漏尽拳 空中↓↙←→+○□

潜在能力

帝王宿命拳 ↓↘→↓↘→+□

JOE(东丈)



投技

JOE SPECIAL →+□

膝地狱 ↘+□

特殊技

SLIDING ↘+○

JEO SOBAT →+○

蹲下肘打 ↘+×

VITICAL UPPER →+×

炎之指先 對手倒地時↓+□

必杀技

SLASH KICK·弱 ↙→+○

SLASH KICK·强 ↙→+□

黄金之脚跟 ↓↙←+○

PRESSURE KNEE ↓↙←+○(可追打)

HURRICANE UPPER ←↙↓↘→+×

PRESSURE KNEE 防守時←↓↘+□

爆裂拳 連按×後↓↘→+×

TIGER KICK →↓↘+○

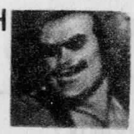
超必杀技

SCREW UPPER ↓↘→↓↘→+○□

潜在能力

SLIDE SCREW ↓↘→↓↘→+□

FRANCO BASH



投技

GOLI RUSH →+□

特殊技

BOOM PUNCH ×+○

SMASH 起上時□

必杀技

GOLDEN BOMBER →↘↓↙←+□

GUTS DUNK ↓↘→↗+○

DOUBLE KONG ↓↘→↗+○

ZAPPER ↓↘→+×

超必杀技

F OMEGA SHOT ↓↙←↓↙←+○□

潜在能力

HARMA GEDON ↓↙←↓↙←+□

注：红色招式可连接FINAL IMPACT技、蓝色招式为FINAL IMPACT技

TUNG FU RUE



投技

裂千掌 →+□

特殊技

右降龙 ↘+×

必杀技

箭疾步·弱 ↓↙←+×

箭疾步·强 ↓↙←+□

怒颜炮 ↓↘→+×

冲波 ↙(儲)→+×

大冲波 ↙(儲)→+□

烈千脚 →↓↘+○

超必杀技

旋风刚拳 ↓↘→↓↘→+○□

潜在能力

击放 ↓↘→↓↘→+□

GEESE HOWARD



投技
真空投 →+□

接触技 虎殺掌 ↘+□

特殊技
雷光回蹴 →+○

升天明星打 ↘+×

必杀技
疾风拳 空中↓↙←+×

DOUBLE 疾风拳 空中↓↙←+□

邪影拳·弱 →+□

邪影拳·强 →+□

里云隐 ←↙↓↘→+□

上段当身投 ←↙↓↘→+○

烈风拳 ↓↙←+×

DOUBLE 烈风拳 ↓↙←+□

超必杀技
RISING STORM ↙←↘↓↙←↘+○□

潜在能力
DEADLY RABE ↓↙←→+×·×·×

LAURENCE BLOO



投技
MATADOR SLASH →+□

MATADOR BLASTER 空中↙/↓/↘+□

特殊技
AREAL SABE 空中↙/↓/↘+×

OLEY ×+○

必杀技
BLOODY SPIN ←(儲)→+○

BLOODY ACCEL ↓↙←+□

BLOODY SHOOTER BLOODY ACCEL後○

BLOODY CUTER BLOODY ACCEL後×

近敵□

BLOODY PLACE ↓↘→+×

BLOODY SABE· ↓↘→+□

BLOODY SABE·强

超必杀技
BLOODY FLASH ↓↘→↓↘→+○□

潜在能力
FINAL DEATH □+←↘↑←↘↑

KIM KAPHWAN



投技
体落 →+□

特殊技
NENICHAKI →+□

必杀技
飞燕斩 ↓(儲)↑+○之後↓+○

半月斩·弱 ↓↙←+○

半月都·强 ↓↙←+□

空砂尘 →↓↘+×

戒脚 飛翔脚後↘+○

飞翔脚 空中↓+○

超必杀技
凤凰脚 ↓↘→↓↘→+○□

潜在能力
凤凰天舞脚 空中↓↘→+□

陈先生



投技
合气投 →+□

接触技

头突杀 ↘+□

特殊技
发劲里拳 ×+○

落击双拳 →+×

必杀技
超大鼓腹打 ↓(儲)+×

破岩激·弱 ←(儲)→+○

破岩激·强 ←(儲)→+□

超反动满腹炮丸 →↘↓↙←+○

气雷炮(前方) ↓↘→+×

气雷炮(对空) →↓↘+×

超必杀技
爆雷炮 ↙(儲)↓→+○□

潜在能力
天地崩落无尽炮 ↓↘→↓↘→+□

秦崇雷



投技
发劲龙 →+□

特殊技
龙杀脚 →+○

必杀技
帝王漏尽拳 ↓↙←+□

帝王他心拳 ↓↙←+○

龙转身 ↓↘→+○

帝王神足拳 →+×

帝王天眼拳·弱 ↓↘→+×

帝王天眼拳·强 ↓↘→+□

帝王天耳拳·弱 →↓↘+×

帝王天耳拳·强 →↓↘+□

超必杀技
帝王宿命拳 ↓↘→↓↘→+○□

潜在能力 (可儲氣)
帝王龙声拳 ↓↘→↓↘→+□

BOB WILSON



投技
FALCON →+□

EAGLE CATCH 空中↙/↓/↘+□

特殊技
EAGLE STEP ←(儲)→+○

ELEPHANT TASK ↘+×

LYNX FAG 對手倒地時↘+□

必杀技
WILD WOLF ←(儲)→+○

MONKEY DANCE 防守時→↓↘+○

HORNET ATTACK 投擲對手瞬間↘↘+□

BISON HORN·弱 ↓(儲)↑+○

BISON HORN·强 ↓(儲)↑+□

HOFROG HANDING →+○□

SIDE WINDER 防守時↓↙←+□

H·HEDGE HOOG ↓↙←+×

ROLLING TURTLE ↓↙←+○

超必杀技
DANGEROUS WOLF ↓↙←↓↙←+○□

潜在能力
MAD SPIN WOLF ↓↙←↓↙←+□

DUCK KING



投技

ROLLING NECK THROW —+□

N REVERSE BREAKER 空中↙/↓/↖

特殊技

NEEDLE ROLL ↘+○

MAD SPIN HAMMER —+×

SHORT KICK BALL 對手倒地時↓+□

必杀技

DUCK FAINT·地 衝前時↘+□

DUCK FAINT·空 空中↓↓

HEAD SPIN ATTACK ↓↘→+×

HEAD SPIN ATTACK ↓↘→+連按□

FLYING SPIN ATTACK空中↓↙←+×

DANCING DIVE □+←—·—

NEO BREAK STORM ○+↖↑←

BEAT RUSH ○+→↗↓

超必杀技

BREAK STORM →↙↓↘→↗↓+○□

潜在能力

DUCK DANCE ↓↓+×○□

R·BURNISHER ←(儲)→←—+○□

D·BURNISHER 空中→↘↓+○□

D·CALIBER ↓↙←↙←+○□

B·HURRICANE ↓↘→↘→+○□

BLUE MARY



投技

HEAD THROW →+□

ACHILLES HOLD HEAD THROW後

特殊技 →↘↓+□

DOUBLE RING ←+○

LEG PLACE 對手倒地時↓+○

QUICK SWAY ×+○

必杀技

M SPIDER ↓↘→+□

STRAIGHT SLICER ←(儲)→+○

CLUB CLATCH →↙↓↘→+○

VIRTICAL ARROW →↓↘+○

M·SNATCHER →↓↘+○

BACK DROP R ↘↘+□

FACK LOCK ↙→+□

超必杀技

M·TYPHOON ↓↘→↓↘→+○□

潜在能力

M·DYNAMITE ↓↘→↓↘→+□

山崎龙二



投技

BON投 →+□

特殊技

BOO刺 →+×

升天 ↘+×

凹 對手倒地時↓+□

必杀技

地狱PUNCH →↓↘+×○

倍返 ↓↘→+□

SADOMASOCHISM →↙↓↘→+○

爆弹PUNCH →←→↑↓+□

蛇使(下段) ↓↙←+□(可儲氣)

蛇使(对空) ↓↙←+×(可儲氣)

蛇使(前方) ↓↙←+○(可儲氣)

制裁之匕首 →↙←+×

超必杀技

断头台 ↓↙←—+○□

潜在能力 近敵控桿轉一圈+□

DRILL (連按□會有四階段能力)

BW·KRAUSER



投技

KNEE SMASHER →+□

特殊技

DEATH HAMMER →+○□

KAISER B·PLACE 跳起↓+□

必杀技

LEG TOMAHAWK ↓↘→+○

LIFT UP BLOW →↘↓↙←+○

DIVING ELBOW ↓(儲)↑+×

POWER BOMB F →↙↓↘→+□

上段BRITZ BALL ↓↙←+×

下段BRITZ BALL ↓↙←+□

超必杀技

KAISER WAVE ←(儲)↗+○□

潜在能力

GIGATIC CYCLONE ↓↘→↓↘→+□

HON—FU



投技

BACK FLIP →+□

特殊技

踏边侧蹴 →+○

蝇叩 ↘+×

踝碎 →+×

必杀技

九龙之读 ←↙↓↘→+□

经络乱打 空中↓↓+□

电光火石之地 ↙(儲)→+○

制空烈火棍·弱 →↓↘+×

制空烈火棍·强 →↓↘+□

炎之种马 ↓↙←+×(可連按)

超必杀技

爆发GOLO ↓↘→↓↘→+○□

潜在能力

终结之岚 ↓↘→↓↘→+□

BILLY CANE



投技

一本钓投 →+□

接触技

地狱落 →+○

特殊技

头割下方击 對手倒地時↓+□

必杀技

旋风棍 連按×

强袭飞翔棍 ↙↓↘→+○

雀落 ↓↙←+×

火炎三节棍中段突 三節棍中段打後←

三节棍中段打 ←(儲)→+×

火龙追击棍 ↓↙←+○

超必杀技

超火炎旋风棍 ↓↘→↓↘→+○

潜在能力

红莲杀棍 ↓↘→↓↘→+□

铁拳3 全角色十连 Combo

PS	厂商：NAMCO	类型：FIG
	发售日：已发售	媒体：CD-ROM

大家都玩了铁拳3一段时间了，现在为各位介绍全角色的十连 Combo。

风间仁：三岛一八与风间准的儿。受了爷爷平八的教导成为一流的格斗家。



10连

上/5	上/6	中/10	上/10	下/7	上/5	上/7	中/10	中/15	中/30
							中/21		
上/12	上/10	上/10	下/8	中/6	中/6	下/5	上/5	上/5	中/21
									下/21
上/7	上/8	上/6	上/7	中/6	中/11	下/5	上/5	中/8	中/30
							下/5	中/25	[illegible]
		中/7	中/10	下/5	中/7	下/5	中/25	[illegible]	

NINA WILLIAMS：沉睡了15年，因为斗神的波而再苏醒过来。在无意下而暗杀风间仁为目标。





10连

								下/5	中/25
上/4	上/10	上/6	上/6	上/7	下/9	上/6	上/5	上/6	上/30
中/10	上/15			上/9	下/9	下/9	中/6	下/5	中/25

LEI WULONG：在第2次大会中出战的探员。45岁的他为了武斗家失踪的事件再参加大会。



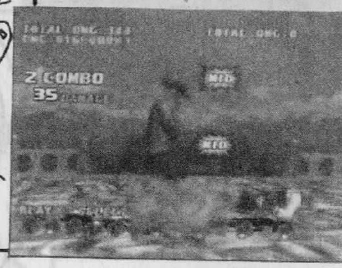
10连

								下/7	上/35
上/5	上/8	下/7	中/8	中/6	中/6	上/10	中/6	中/6	上/30
			中/9	中/10	下/11	下/12	中/21		

ANNA WILLIAMS

				☆	☆				
上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
4	10	6	7	9	6	6	6	6	30





EDDY GORDO：巴西首屈一指富商父亲被杀了。EDDY 希望利用三岛财团的势力而复仇。

10連

中中 15 21	中 28	上 7	上 8	中中 9 13	中 10	上上 6 6	中／21	中／15	中／20

→ 下 12

PAUL PHOENIX：参加3次大会的英雄。经过了19年的岁月，希望成为冠军。





10連

上／5	上／15	中／7	上／5	中／7	上／4	上／5	下／7	中／8	中／30

→

中／6	下／7	中／8	上／5	中／8	下／10	中／30

→ 中／30

KING：第一代KING所开孤儿院中长大的一名少年，对KING非常的尊敬，苦练下成为第2代KING。





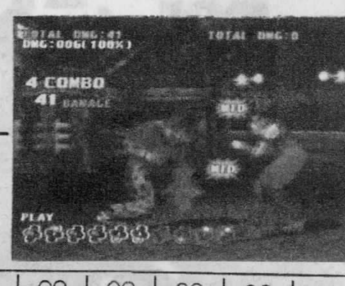
10連

上／6	上／15	中／10	中／6	上／6	下／5	下／5	下／5	中／7	中／30

→ 中／23中

→

上／8	中／10	下／5	下／5	下／6	投 技／30

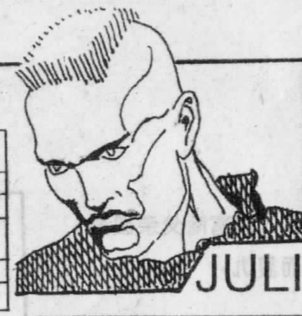


Dr. B Ultra 20 Hit Combo

中 25	中 20	中 10	中 10	中 10	上 10	中 15	中 15	中 10	下 10	上 13	上 10	上 10	下 10	下 7	下 10	下 10	下 7

JACK 2

⇩88	88	88	☆88	88	88	88	88	88	88
下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
•10	6	5	7	7	6	6	8	21	25
⇗88	88	☆88	88	88	☆88			☆⇩88	88
中	中	下	下	下	中			下	中
15	8	5	5	5	8			12	35





JULIA CHANG

88	88	88	☆88	88	88	☆88	88	☆88	88 88
上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
8	6	6	6	6	6	6	7	8	25
						88	88	☆88	88
						中	下	中	中段)
						7	5	5	30
							88	☆88	88
							中	下	中
							7	10	25





三岛平八
[HEIHACHI MISHIMA]



入力	⇨⇨88	88	88	88	☆88	88	☆88	88	88	88
種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	30
入力										88
種類										中
攻撃力										30
入力	⇘88	88	☆88	88	88	88	88	88	☆88	88
種類	中	上	上	下	下	中	上	上	中	中
攻撃力	17	5	6	8	8	5	10	5	6	35
入力							88	88	88	88
種類							上	中	中	中
攻撃力							5	8	21	25





BRYAN FURY



							☆88		
							中		
							26		
⇦88	☆88	☆88	88	88	88	88	☆88	88	88
上	中	中	中	上	上	上	上	中	上
20	12	5	7	3	8	5	5	10	21
						☆88	☆88		
						上	上		
						17	16		







LING XIAOYU：中国拳法了得的LING，得喜欢到游戏场。希望能在大会中胜出而兴建自己的游乐场。



10連

中/20	上/4	中/10	中/12	中/10	中/15	下/6	下/10	中/14	中/20

（由第3招分支→）

下/6	下/10	中/12	下/12	下/10	中/16	中/21

吉光：神秘的吉光是@党的首领。为了救娘的再生而得到斗神之血。





10連

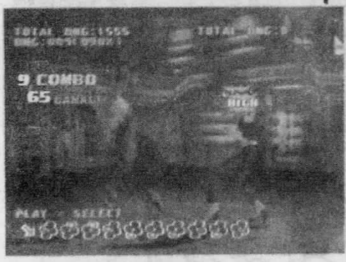
中/3	中/6	中/3	中/7	祓 6	祓 30

上/5	中/8	中/6	上/9	上/8	下/5	中/5	祓 8	祓 8	祓 30

中/25

上/20	上/20	中/5	上/6	祓 30





FOREST LAW：MARITAL LAW的儿子。在父亲的道场修练了不少的岁月，希望参加大会一试身手。

10連

下/7

下/6	中/6	上/8	下/7	中/38

中/10	上/5	中/6	上/5	上/7	下/6	上/7	上/7	上/10	中/25

下/8	上/7	上/7	上/10	中/25

下/6	中/6	上/8	中/6	下/6	中/6	上/8	下/7	中/38

下/7

HOWRRANG：在第2次大会中参赛白头山是他师父。白头山因斗神事件失踪。HWORRANG便参加大会希望追查师父的下落。

10連

中 12

中 12	上/7	上/10	下/7	中/7	中/8	下/7	上/10	中/21	上/42



POCKET FIGHTER 口袋斗士

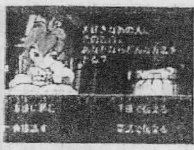
SS, PS	厂商：CAPCOM	类型：FIG/2P
	发售日：始发售	媒体：CD-ROM

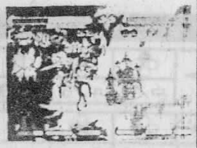
原创要素

创造 FIGHTER

创造过程

首先玩者要接受魔学者TABASA的"性格诊断"，在十条问题中选择理想的答案，取得出四张表现角色能力的卡片。





■ "RIVAL BATTLE" 是供创造 FIGHTER 对战的模式

最强之道

性格诊断中所取得的四张卡片，对于角色能力和行动变化上有着很大影响。因此玩者就要通过 STREET BATTLE 和 SURVIVAL BATTLE，从战斗中了得胜利收集更新的卡片，而卡片主要分为以下三类：

性格 CARD

在最初的性格诊断中能取得两张的性格 CARD，是作为主角色行动的变化，通过STREET BATTLE的相同角色对战和SURVIVAL BATTLE战斗而取得新卡片。

CHARACTER CARD

在最初的性格诊断中亦能取得两张的 CHARACTER CARD，是作为主角色的能力值变化，通过STREET BATTLE战斗而取得新卡片。

PREMIUM CARD

令角色能力大幅提升的卡片，在SURVIVAL BATTLE中战胜一定对手后所取得的特殊卡片。

操作系統

基本操作

(玩者向右時的操作)

→	前進
←	後退
→→	DASH
←←	BACK STEP
↙ or ↓ or ↘	蹲下
↖ or ↑ or ↗	跳躍
↙ or ↓ or ↘ · ↖ or ↑ or ↗	SUPER JUMP
← or ↙	GUARD防禦
空中← or ↙	空中 GUARD防禦
SELECT掣	挑發
START掣	遊戲開始、暫停，以及途中參與
□掣	PUNCH（P）拳攻擊、決定
×掣	KICK（K）蹴攻擊、取消
○掣	SPECIAL（S）GUARD CRUSH、決定
△掣	挑發及 ITEM 轉換

特殊操作

砍擊系 GUARD CRUSH	N + S（可按著掣儲勁）
前方系 GUARD CRUSH	→ + S（可按著掣儲勁）
對空系 GUARD CRUSH	↓ + S（可按著掣儲勁）
GUARD CRUSH COUNTER	← + S
投技・擺技	地上或空中近敵時 P + K
指令投	←↙↓↘→ or →↘↓↙← + PK同按
受身	被對手吹飛時 P + K
DASH攻擊	→→ + P or K
追討攻擊	對手倒地時↑ + P or K
REVERSE攻擊	倒地時連打 S 掣
回轉起上	倒地時← or →
MEGA CRUSH	MIGHTY COMBO GAUGE Lv 1以上時 P + K + S
COUNTER CRUSH	MIGHTY COMBO GAUGE Lv 1以上，被對手攻擊吹飛時 P + K + S
ITEM 玉攻擊	← or ↙ or ↓ or ↘ or N + KS同按

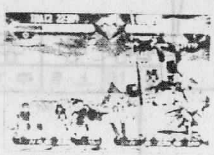
游戏系统

LEVEL UP 必杀技

游戏中玩者能收集出现于画面上的GEM宝石，令下方的"LEVEL UP必杀技GAUGE"增加。GEM宝石共分为红、黄、蓝三种颜色，每种颜色均对应其专有的必杀技，当取得GEM宝石时，GAUGE便会增加，最多为三个LEVEL，而必杀技LEVEL UP后，其整体的攻击力，HIT数和判定范围也会大大增强。

FLASH COMBO

在近敌时，由站立拳攻击开始，根据特定恒例配合时间再接上拳和蹴攻击，造出连续和连系性并重的攻击"FLASH COMBO"，其中COSTUME的表现不同，技攻击属性亦会有所不同。



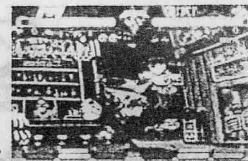
GUARD CRUSH · GUARD CRUSH COUNTER

"GUARD CRUSH"主要作夺取对手GEM宝石的防御不能技，当夺取对手的GEM宝石后，其必杀技亦会因而LEVEL DOWN。"GUARD CRUSH"共分为砍击、前方和对空三种型态，利用方向杆组合使用。而"GUARD CRUSH COUNTER"是以受身将对手"GUARD CRUSH"反击的技巧，可是要注意"GUARD CRUSH COUNTER"落空后所出现的硬直，以免被对手有机可乘。



MIGHTY COMBO

"MIGHTY COMBO"亦即是游戏中的"SUPER COMBO"其中能源下方的"MIGHTY COMBO GAUGE"是以玩者利用攻击对手、挡格对手的攻击和拾取的GEM宝石为增加，最多能储存九个LEVEL。



GEM 宝石

从对手受损、宝箱和"GUARD CRUSH"中所取得"GEM宝石"，是"LEVEL UP 必杀技 GAUGE"的泉源。



■ "RAINBOW GEM" 令全 GEM 和 MIGHTY COMBO GAUGE 同时增加

■ "GEM 宝石" 共分为小、中、大、特大（POWER GEM宝石）四种不同的SIZE，其中以"POWER GEM宝石"相等于一个"LEVEL UP 必杀技 GAUGE"量



ITEM 玉攻击

除了上述所提及的方法之外，ITEM玉、GEM宝石和回复体力的食物，亦能于攻击"ITEM CAREER"处取得。其中"ITEM玉"共分为炎、冰、毒、爆弹、BANANA、石化和雷合共七种，最多能同时持三个"ITEM玉"，以挑发掣转换ITEM。



MEGA CRUSH · COUNTER CRUSH



持有无敌状态紧急回避攻击"MEGA CRUSH"和'COUNTER CRUSH"，是以释放GEM和MIGHTY COMBO GAUGE宝石及能源，将危机逆转的技俩。

受身

被投技等攻击吹飞至空中时回复体势的系统，亦是防止对手作追打攻击的最佳方法，而回复体势后可立即移动和攻击。



全角色技指令表

《STREET FIGHTER ZERO》系

RYU



特殊技

巴投	近敵時—
鎖骨割	→+P
NERICHAGI	→+K

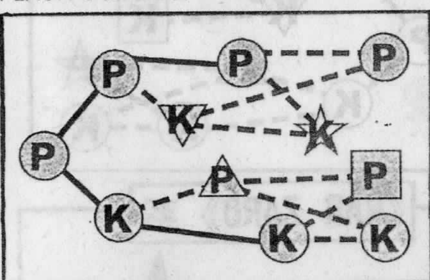
LEVEL UP必殺技

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
龍捲旋風腳	↓↙←+K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←+K

MIGHTY COMBO

真空波動拳	↓↘→+S（↓↘→↓↘→+P）
暴雨龍捲旋風腳	↓↙←+S（↓↙←↓↙←+K）
烈風迅雷掌	→↓↘+S（P·P·→·K·P）

FLASH COMBO表



春丽



特殊技

鷹爪腳	空中↓+K

必殺技

SPINNING BIRD KICK	—↙

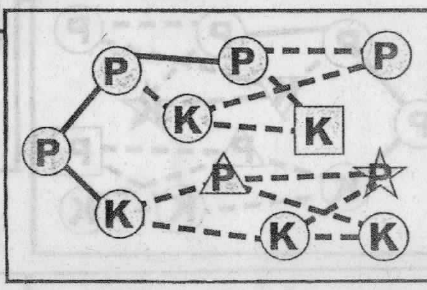
LEVEL UP必殺技

氣功拳	←↙↓↘→+P
飛昇腳	→↓↘+K
百裂腳	K連打

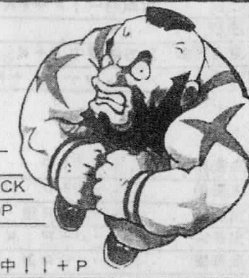
MIGHTY COMBO

氣功掌	↓↘→+S（↓↘→↓↘→+P）
輪海嘯	→↘↓↙←+S(→↘↓↙←↙↓↘→+P)
霸山飛昇腳	→↓↘+S（↓↘→↓↘+K）

FLASH COMBO表



ZANGIEF



特殊技

HAMMER THROW
PILE DRIVER
FLYING BODY ATTACK
DOUBLE KNEE DROP

必殺技

IRON PRESS	空中↓↓+P

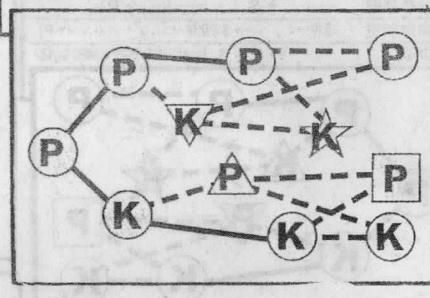
LEVEL UP必殺技

SPINNING PILE DRIVER	近敵時控桿轉一個圈＋PK同按
DOUBLE LARIAT	P＋S
GLOWING FIST	→↓↘+P

MIGHTY COMBO

RUSSIAN BEAT	→↓↘+S（↓↘→↘↓+K）
HEAVY BITE	←↙↓↘→+S（↓↙←↓↙←+PK同按）
FINAL ATOMIC BUSTER	近敵時控桿轉一個圈+S（近敵時控桿轉一個圈+PK同按）

FLASH COMBO表



KEN



特殊技

稻妻踵割	→+K

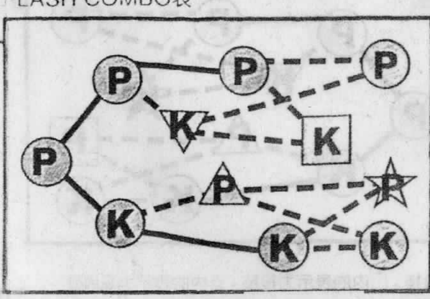
LEVEL UP必殺技

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
龍捲旋風腳	↓↙←+K
空中龍捲旋風腳	空中↓↙←+K

MIGHTY COMBO

昇龍烈破	↓↘→+S（↓↘→↓↘+P）
神龍拳	↓↘→↓↘+K·K連打（↓↘→↓↘+K·K連打）
疾風迅雷腳	↓↙←+S（↓↙←↓↙←+K）

FLASH COMBO表



春日野 櫻



特殊技

FLOWER KICK	→+K

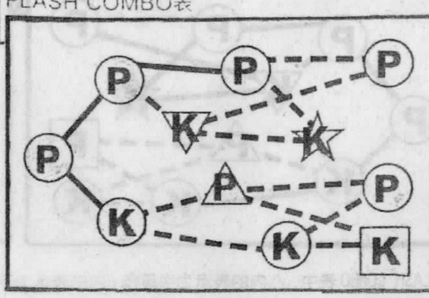
LEVEL UP必殺技

波動拳	↓↘→+P
盛櫻傘	→↓↘+P
春火襲倒	←↙↓↘→+K

MIGHTY COMBO

真空波動拳	↓↘→+S（↓↘→↓↘→+P）
亂春雨	→↓↘+S（↓↘→↓↘+K）
春爛漫	→↘↓↙←+S(→↘↓↙←↙↓↘→+P)

FLASH COMBO表



DAN 火引彈



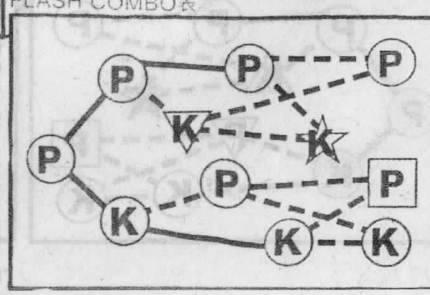
LEVEL UP必殺技

我道拳	↓↘→+P
晃龍拳	→↓↘+P
斷空腳	↓↙←+K

MIGHTY COMBO

震空我道拳	↓↘→+S（→↘↓↙←↙↓↘→+P）
親父BLAST	←↙↓↘→+S（→↘↓↙←→↘↓↙←+P）
晃龍烈火	→↓↘+S（↓↘→↘↓+K）
挑發傳説	↓↘→↓↘→+Δ（↓↘→↓↘→+SELECT鍵）
真·晃龍拳	→↘↓↙←↙↓↘→+S（消耗2 LEVEL MIGHTY COMBO GAUGE）
殉哭殺	→↘↓↙←+S（P·P·→·K·P）（消耗3 LEVEL MIGHTY COMBO GAUGE）

FLASH COMBO表



豪鬼



特殊技

豪巴投	近敵時←↓↙+PK
豪踵割	→+K
天魔空刃脚	前方跳躍中↓+K
阿修羅閃空	→↓↘ or ←↓↙+K

殺技

百鬼襲

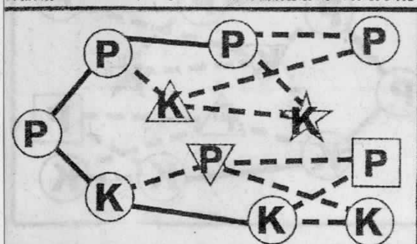
百鬼豪斬	↓↘→↗+P
百鬼豪衝	↓↘→↗+P·P
百鬼豪碎	↓↘→↗+P後，於對手頭上按P掣
百鬼豪尖	↓↘→↗+P·K
百鬼豪墜	↓↘→↗+P後，於對手胸前按K掣
灼熱波動拳	→↘↓↙←+P

EVEL UP必殺技

豪波動拳	↓↘→+P
斬空波動拳	空中↓↘→+P
豪昇龍拳	→↓↘+P
龍捲斬空脚	↓↙←+K
空中龍捲斬空脚	空中↓↙←+K

IGHTY COMBO

滅殺豪波動	←↙↓↘→+S(→↘↓↙←↙↓↘→+P)
滅殺豪昇龍	→↓↘+S(↓↘→↘↓+P)
天魔豪斬空	空中←↙↓↘→+S(空中→↘↓↙←↙↓↘→+P)
瞬獄殺	→↘↓↙←+S(P·P·→·K·P)(消耗3 LEVEL MIGHTY COMBO GAUGE



FELICIA



特殊技

GAMO SCREW

必殺技

ROLLING SCRATCH	
HYSTERIC STAR	P連打

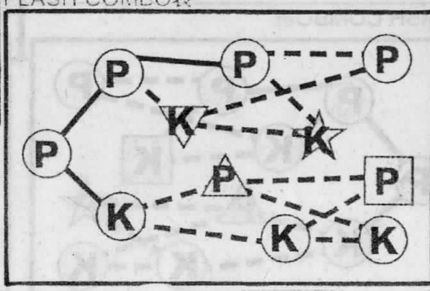
LEVEL UP必殺技

SAND SPLASH	↓↘→+K
ROLLING BUCKLER	↓↘→+P
DELTA KICK	→↓↘+K

MIGHTY COMBO

PLEASE HELP ME	←↙↓↘→+S(→↘↓↙←↙↓↘→+P)
CRAZY FOR YOU	→↘↓↙←+S(←↙↓↘→↘↓↙←+K)
DANCING FLASH	→↓↘+S(→↓↘↓↘+P)

FLASH COMBO表



《STREET FIGHTER III》系

IBUKI 伊吹



必殺技

旋	↓↙←+K

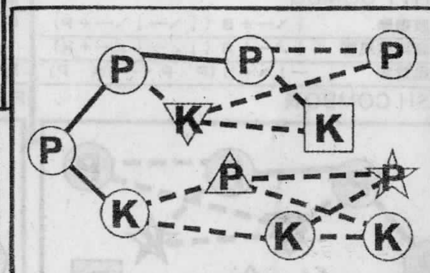
LEVEL UP必殺技

苦無	↓↘→+P
風斬	→↓↘+K
飛燕	←↓↙+K

MIGHTY COMBO

霞朱雀	↓↘→+S(↓↘→↓↘→+P)(能於空中使用)
兕雷也	→↘↓↙←+S(→↘↓↙←↙↓↘→+K)
疾風	→↓↘+S(↓↘→↓↘+P)

FLASH COMBO表



《WAR ZARD》系

《VAMPIRE》系

LEI-LEI



特殊技

空中DASH	空中←← or →→
特殊DASH	按着S掣後→→
笑獸牙	→+P
切離鋸	→+K

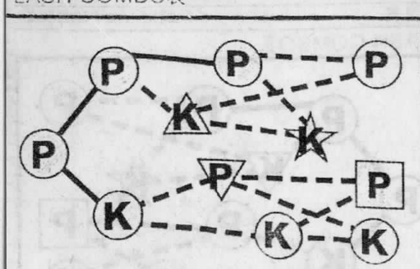
LEVEL UP必殺技

暗器砲	↓↘→+P
返響器	↓↙←+P
地靈刀	←↙↓↘→+K

MIGHTY COMBO

天雷破	→↘↓↙←+S(P·S·K·K·↑)
來來球	↓↘→+S(↓↘→↓↘→+K)
天回傘	→↓↘+S(↓↘→↓↘+P)

FLASH COMBO表



MORRIGAN



特殊技

特殊DASH
SPLASH LIBIDO
SHELL KICK

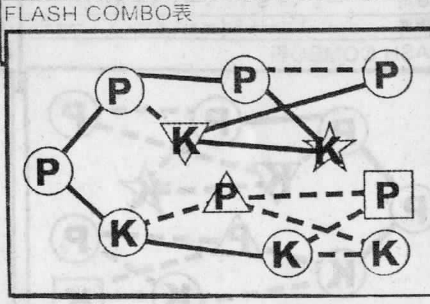
LEVEL UP必殺技

SOUL FIST	↓↘→+P
SHADOW BLADE	→↓↘+P
PARASITE ROLL	↓↙←+K

MIGHTY COMBO

DEATH BLADE	→↓↘+S(↓↘→↓↘+P)
DARKNESS ILLUSION	←↙↓↘→+S(P·P·→·K·P)
PARASITE TEMPEST	↓↙←+S(↓↙←↓↙←+K)

FLASH COMBO表



TEBASA



特殊技

LONG PEN VOI
NAUTY SAVANT
μ SWEEP

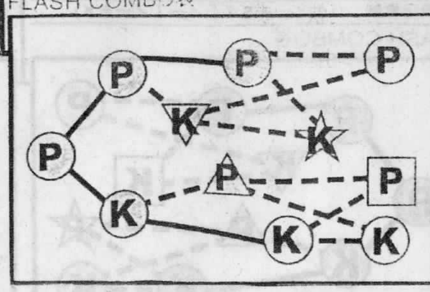
LEVEL UP必殺技

DRAGON BLOW	↓↘→+P
REVERIE SWORD	→↓↘+P
DRAGON'S ROAR	↓↘→+K

MIGHTY COMBO

ASTRO CANNON	↓↘→+S(↓↙←↓↙←+P)
UNTOUCHABLE FORCE	→↘↓↙←+S(→↘↓↙←↙↓↘→+PK同按)
DRAGON APOCALYPSE	→↓↘+S(↓↘→↓↘+K)

FLASH COMBO表



*FLASH COMBO表中，△内的表示为中段技、▽内的表示为下段技、□内的表示为投技、☆内的表示为GUARD CRUSH、○内的表示为通常技。实线是表示连续技，而虚线则表示只持有连系性并非连续技。

私立JUSTICE学园

AD/FIG/CAPCOM

隐藏角色大公开

这GAME有极多秘密，现在一次公开。"FREE SELECT"：在基板插上电源2个星期之后，这个模式便会自动释放出来，可以用到隐藏角色。"洗脑颜色使用条件"：要在FREE SELECT释放后才可达到。只要在选人时按着START掣不放来决定，便可以选到。

"雹、雷藏使用指令"：在基板插上电源21日之后，在选人时，按着START掣不放便会出现雹及雷藏的选择框(出了一次之后，以后便不用再输入)。

"SAKURA、素颜的AKIRA"：在基板插上电源28日之后，在选人时，按着START掣不放，再把游标移到画面外面，便可选到(出了一次之后，以后便不用再输入)。

△：完全燃烧ATTACK，

◆：爱与友情之TWO PLATON ATTACK

SAKURA

波動拳	↓↘→+P（貯）
蒼空波動拳	空中時↓↘→+P
天仰波動拳	↓↙←+P
春風脚	↓↙←+K（空中亦可）
開櫻拳	→↓↘+P
△真空波動拳	↓↘→↓↘→+P（空中亦可）
△真空天仰波動拳	↓↙←↓↙←+P
△春一番	↓↙←↓↙←+K
△亂櫻	↓↘→↓↘→+K

◆春獄殺　弱P+弱Kor強P+強K

雹

居合斬	↓↘→+P
十文字斬	↓↘→+P之後P
居合斬改	↓↙←+P
弧月	面向後時P
櫻龍斬	→↓↘+P
天雷斬	空中時↓↘→+P
幻影蹴	↓↙←+K（空中亦可）
△暗黑幻影蹴	↓↙←↓↙←+K
△暗黑幻影斬	↓↘→↓↘→+K

◆弱P+弱Kor強P+強K

雷藏

夜叉車	↓↘→+PorK（空中亦可）
狂獸裂破	→↓↘+P
六腑突	↓↙←+P
石碎牙（投擲）	→↘↓↙←+K
△忌野流狂獸裂破	↓↘→↓↘→+P
△忌野流六腑突	↓↙←↓↙←+P（貯）

◆人間大砲　弱P+弱Kor強P+強K

素顔的AKIRA

骸裡門	↓↘→+P
旋蹴舞	↓↘→+K
破天之構	↓↙←+P
△氣功塊	↓↘→↓↘→+P（空中亦可）
△破之連舞	↓↙←↓↙←+P
△天之連舞	↓↙←↓↙←+K

◆協奏連擊蹴　弱P+弱Kor強P+強K

修罗之门

使用隐藏角色

在标题画面中，顺序按L2、△、R1、×、L1、□掣[要快]，成功后，会有特别声音，而且在"修罗之门"字中由红字变为蓝字，之后就选择任何一个MODE都可使用以下四个隐藏角色：

角色	按R1决定后
陆奥九十九	不破北斗
龙造寺彻心	龙造寺舞子
ジョニー	破坏王

斗魂烈传3

使用隐藏人物及其他特别模式

在标题画面中，输入以下指令：

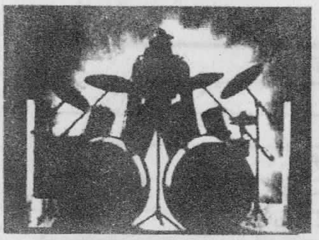
指令	效果
□、○、右、左、SELEC顺序输入	使用S·S MEN
△、×、上、下、SELECT顺序输入	使用碟野
□、×、右、下、SELECT顺序输入	使用狂神
○、△、左、上、SELECT顺序输入	使用タイガーマスク
R1、L2、L1、R2、SELECT顺序输入	增加设定エテイツト
L1、R1、左、○、SELECT顺序输入	看木的限定版照片
输入スペツャルで游 ぴたい 名字	增加 エディツトレスラ

REAL BOUT 饿狼传说 SPECIAL DOMINATED MIND

OMRAKE 要素公开

先把“SINGLE MODE”CLEAR，跟着在OPTION的“OMAKE”中便会多了(播放MOVIE)一项，以什么角色爆机便可看到什么角色的MOVIE。

而若是CLEAR了SURVIVAL MODE的话，便会在OPTION中多了“必杀技选择”一项，这样便可随意改变爆机角色的简易必杀技了。





GEESE 再现

原已在前作中死亡的GEESE，其实一样可以令他出现来挑战你，只要你的FIGHTING POINT能够取得超过380，便可令他出现，而FIGHTING POINT的计算方法如下。

FIGHTING LEVEL	SSS	SS	S	AAA	AA	A	B	C
FIGHTING POINT	53	45	33	25	17	12	9	5

Parasite EVE《寄生前夜》“救命”子弹

《PE》的难度可谓大起大落，最初可能好易玩，但后期很难玩，而77层更……。所以现在有个秘技介绍给大家，就是当玩者耗尽所有子弹时，返回警局的武器房，在最左边的宝箱中便得到30发子弹，但要注意，这方法只可用10次，而且左边的宝箱是不可放任何东西。

金田—少年之事件簿 —地狱游园杀人事件—

看探侦适性值

只要在完成游戏或Game Over时，当重新玩游戏时，在标题画面中按×掣便可。

BGM SELECT

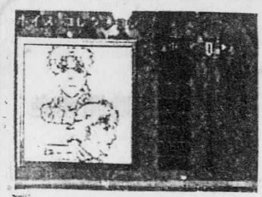
在标题画面中，快速地按SELECT 20次。其后在OPTION画面中的BGM MODE中出现了一个ICON，这就可以听游戏中的所有BGM。

VOICE SELECT

同样在标题画面，按50次SELECT。其后再于OPTION画面的VOICE SELECT中的ICON出现，这就可以选择所有VOICE。

观看所有MOVIE及EIGEST

只要在爆机后，在OPTION中的MOVIE ICON及DIGEST ICON中便可观赏所有MOVIE及DIGEST。





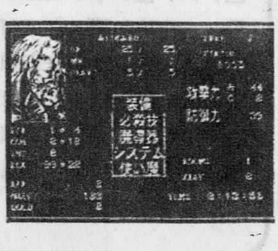
恶魔城 DRACULA X ～月下之夜想曲～

运气可提高

在游戏开始的姓名输入画面时，输入“X-X!V”Q”，便可令到运气提升到99之高，对游戏的进入大有帮助。

读者：陈启昌提供(二级)





银河英雄传说

参谋能力无限增加

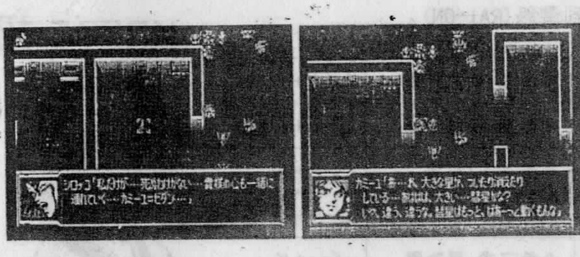
首先任意开一个参谋的视窗，之后选择一个你想增加能力的参谋，然后按终了。再开启参谋视窗按更变，选择完人再按取消，这样在参谋候补一览表便会出现你所选择的角色，虽然参谋更变了，但其长官的能力则不会更变。只要重复这步骤便能制造出一个能力超卓的角色。

超级机械人大战F 完结篇

SS/SLG/BANPRESTO

带走嘉美尤的心

在保士达篇的第72话“涂改了的地图”中，以嘉美尤给予斯诺哥的秩奥最后一击的话，斯诺哥便会和原作一样，将嘉美尤的心带走，令嘉美尤失去作战的能力。而从此之后，嘉美尤便会从驾驶员的名单中消失。

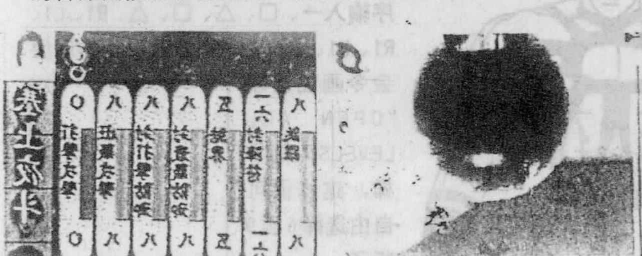


双界仪

PS/ACT/SQUARE　　*1998 SQUARE/YUKE*

使用隐藏角色

先把游戏打爆一次，然后把爆机DATA重LOAD出来，再重新进入游戏，便会发现可以选择全部角色及COURSE，而最正斗的是可是以用到五方轮的LEADER塞上夜斗，他的各方面能力都是超强，所以是十分好用。



铁拳3

PS/FIG/NAMCO

3P隐藏色出现公开！

在平时来说，只要按△或□掣便可选1P色，按×或○掣是2P色，不过原来还有隐藏3P色，只要满足了以下条件，再在选人时按△或START掣便可选到。

角色	条件
风间仁(JIN)	使用了风间仁50次以上
XIAOYU	使用了XIAOYU 50次以上
LAW	一开始便可使用
ANNA	使用了ANNA 50次以上
GUN JACK	使用了GUN JACK 10次以上
TIGER	把16位角色都打爆机

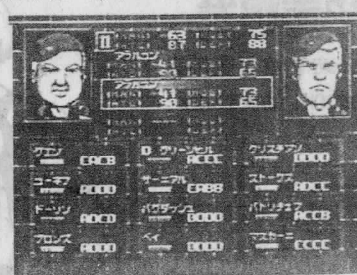
武士道之刃2　可选用隐藏的“傻瓜”

在游戏里有一位叫“鸣镜馆‘傻瓜’”的角色，使用条件就是首先进入隐藏模式——“百斩之间”中，以NO CONTINUE的情况达成百人斩。若果玩所使用的角色是属于鸣镜馆一方，则完成百人斩后便可在“对刃之间”使用这位角色了，相反，便可以使用舍阴党傻瓜。另外，如果在完成使用“傻瓜”条件下进入“胜田之间”，则“傻瓜”这位角色便会成为游戏的头目了。

游戏：银河英雄传说

机种：PlayStation

废话少讲了，立即说明这秘技，道德进入了参谋设定画面，把要复制的武将选为参谋按“○”来决定，在决定之后便立即按“×”取消，这样便会发现“预备”及“舰队幕僚”名单上会出现了相同的武将，只要到其他的舰队重复上述的步骤便可。另外，该武将在战斗中得到的经验值也会因复制的次数而倍增。



〈天诛选关秘技〉

在(天诛)这游戏中，原来只要输入特定指令，便可随心所欲地选取任何关次来进行游戏，方法就是在模式选择画面，选了男、女角开始游戏后，于任务选择画面中紧按R2不放，再输入上、上、下、下、左、右、左、右、□、△，那应便会见到可让大家选择各关次的画面了，爆机一定无问题吧！

选其中一人

AD/FIG/CAPCOM

STAR GLADIATOR 2

CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED

隐藏角色乱入条件

只要满足以下条件，便可令隐藏角色在第3、4、6、7版中乱入来挑战你。1/没有CONTINUE过；2/没有TIME OVER；3/超必杀技FINISH达到3次以上；4/PERFECT达到2次以上；5/FIELD FINISH达到1次以上。

雷怨(RRI－ON)



◆大疾风斩	↘→＋A＋B
◆里瞬狱	↙←＋A＋B
△转身雷击	↘→＋AorBorK
△雷音冲	↙←＋K
△崩击	↙←＋M后 AorBorK
△崩击·	↘→＋M后 AorBorK
□GREATHIST:SPEED UP	

◆:PLASMA STRIKE
△:必杀技
□:PLASMA FIELD

使用两位隐藏角色

在选人时，把选人框移到　　　处，再顺序按↓↓←←↑，如成功的话便可选到KAEDE。在选人时，把选人框移到白虎处，再顺序按↑↑←←→←↑，如成功的话便可选到雷怨(RAI-ON)。

KREDE 招表

◆奥羲·冰龙招来	↘→＋A＋B
◆奥羲·炎龙招来	↙←＋A＋B
△壹之术·影缝	↘→＋A
△贰之术·破碎光轮	↙←＋B
△参之术·夏盐蹴	↙←＋K
△四之术·双神影	↘→＋A
□MYSTERIA:土龙结界	



PS/FIG/SNK

OROCHI 全招表爆发

上期曾介绍过此GAME的各个隐藏角色秘技，今次则公开OROCHI的全招表。

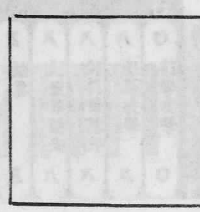
使出火柱	→↘↓↙←＋X or ○ or △or□
击起冲击波	↓↘→＋X
张开前方 BARRIER	↓↘→＋○
张开斜上 BARRIER	↓↘→＋□
击回对手之飞道具	↓↘→＋△
◆书面俗在光之中	↓↘→↓↘→＋X or□
◆牵引对手吸其魂魄	↓↘→↓↘→＋○ or△



拳皇’97 FROGGER

选版

在游戏中途按START暂停，再顺序输入→、□、△、□、△、R1、L1、R1、L1、△、□、↓，若成功的话便会令画面出现“OPEN ALL LEVELS”的字样，这样便可自由选择6至9版了。



GUILTY GEAR

PS/FIG/ARC SYSTEM WORKS

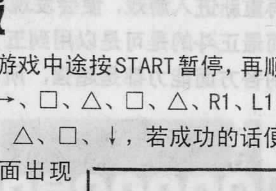
简易使用隐藏角色法

上期介绍过梅喧(BAIKEN)的使用方法，但要把他打倒才可用到始终较为麻烦，现有更简单的方法。在开机后，出现“ARC SYSTEM WORKS”的LOGO时，同时按着↓、□、L1及R2不放，这样在VS MODE中便可使用这些隐藏角色了。

SEGA AGES/PHANTASY STAR COLLECTION

SS/RPG/SEGA

在　　　进“PHANTASYSTARI”的游戏途中，GAME SELECT的画面表示“I”时，按X掣，若成功的话是会有一下效果音的，于是在DUNGEON中移动时的平叙速度加快了。



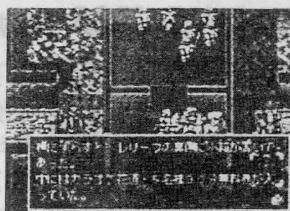
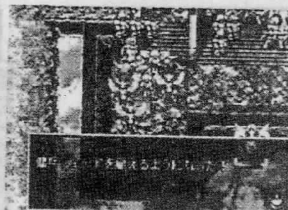
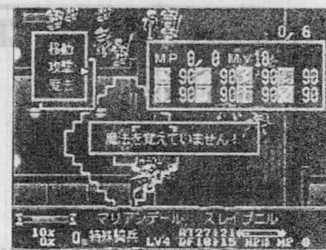
LANGRISSER V 《梦幻模拟战 V》一级技

兄台!一起歌唱吧!!

不知道大家是否留意，每一次模拟战的系列中都有很多隐藏版面，而每一次都总会有一版关于 NCS 的有名 Action Game 超值版面，而在该系列中的最终章也不会例外，至于隐藏在那一版呢?现在就由笔者为大家介绍一下。

如想玩隐藏版面“?2”的话，首先要在第十五关中先押下分别在屋中的四个石板，然后在把屋中的枪兵队打倒，之后就会出现一条问题，而问题有三个答案，若选答案 2，这样就能玩到“?2”的隐藏版面，还有在屋中的中下方那处前面会有一个坟墓，只要己方有同伴往该处时，就会出现问题，而第一条的答案是 2，第二条的答案是 1，那样就能得到新的佣兵灵体。

想有免费魔法用，就先要召唤一只不能够使用魔法的怪兽，然后要在地图上找一个人对那怪兽使用魔法，之后便按掣取消。要那一只怪兽使用魔法，这样莹幕上便会出现一句说你不能使用魔法的讯息，但是当你取消的时候，便可以使用之前的角色所选用而没有用到的魔法了，而这样是不会消耗角色的 MP

KOF 97 (SS)

使用 OROCHI NEW FACE TEAM

在选入画面，按着 START，输入↑←↓→↑↓+BX。



超魔神英雄传 ANOTHER STEP

PS/RPG/BANPRESTO

SUNRISE · RED · TV TOKYO · ASATSU
BANPRESTO 1998

隐藏 CONFIG

终于发现可以随时选版的秘技。只要先把“游戏本编”打爆，跟着在标题画面选 CONFIG 一项，便会发现内里多了 2 个项目：可以随时玩 4 种不同 MINI GAME 的“IQ BATTLE”及可自由选版的“魔神 BATTLE”。

Hello Kitty

《突然出现了爆机的画面!》

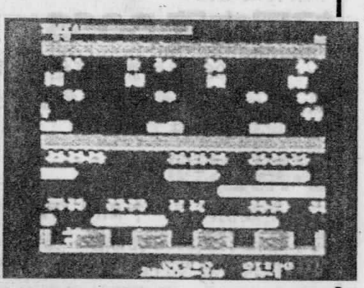
只要输入简单的指令便可进入完全爆机的画面了!而且是全部角色的爆机画面呢!

方法是在标题画面完全出现后，顺次序输入指令：↑↑↓↓←→←→和○掣的话便可，此时便能进入爆机的画面了!

青蛙过河

《可以选择全部的版图!》

在青蛙过河中，除了原有的版图外，还有一些很有趣的隐藏版图。而且秘技亦很简单，方法是只要在游戏进行中先按 START，然后输入以下指令：右、□、△、□、△、R1、L1、R1、L1、△、□、下。如果成功的话，在画面中会出现“ALL LEVELS OPEN”的字句。此时只要 GAME OVER 的话，再重新选版图时便出现全部的版图可供选择。



WORLD STADIUM 2

PS/SPT/NAMCO

MINI GAME 有新角色

在标题画面时，按START掣之后，同时按L1、R1、START、△掣不放，在 LOADING 中出现的 MINI GAME 的角色会变为一只狗，若在这 MINI GAME 中取得第一位便可玩到“XEVIOUS STADIUM”(来自 NAMCO 名作《铁板阵》的球场)。若在同样情况按其他掣便会出现其他角色，可参阅下表。

指令	出现角色
同按 L1、R1、START、△掣	狗
同按 L1、R1、←、○掣	豪华选手
同按 L1、R1、→、□掣	PINO

苍穹红莲队(选关)

—黄武出击

主题画面

在选择模式画面中，把浮标队准HIGH SCORE BATTLE MODE，然后按下“左3次，右8次，左5次，右7次，左4次”，成功的话，便能选关。



天诛（不战鬼阴而胜的方法）

第四关打倒头目后，本要与忍者鬼阴决战的；但用此方法则可不战而胜。只要先准备3枚地雷，然后在见头目前在万教本堂入口附近，埋下3枚地雷。如是者在入口出现的鬼阴便会中伏而败阵。

NIGHTMARE CREATUE (PS)

① 自由选阅

在主角MENU画面按L1、L1、L2、R1、R1、R2、SELECT。

② 缩小怪物

输1后输入“L2 L2 R1 R1 L1 R2 SELECT”。

③ 无限生命及道具

输入1后，输入“L1 R2 R1 L2 SELECT”。

④ 除消怪物

输入1后，输入“L1 R1 L2 R2 SELECT”。



⑤ 控制怪物

输入1后，输入“L2 R1 L1 R2 L1 R1 SELECT”。

⑥ 无限 Combo

输入1后，输入“L1 R1 L2 R2 L1 L1 R2 SELECT”。

RACING JAM（街机）



① TIME TRIAL MODE

先投钱，在选赛道之际，拉着SIDE BRAKE作决定。

② EXRERT MODE

在选车之际，按着START作决定。

SAN FRANCISCO RUSH 使用飞碟比赛

又是一只赛车游戏秘技，但今次出现的隐藏车很特别，就连飞碟也有，认真特别。首先是选择货车(TRUCK)，使手方法是在选车画面时按着L1+L2键不放，然后再按决定，直至到出现LOADING画面为止。另外是使用小型房车及飞碟的方法，前者R1+R2键不放来决定，后者是在选车面时按着L1+L2+R1+R2+X掣不放来决定，直至到出现LOADING画面时就改为按△键，这就可以用到飞碟了。

PITFALL 3D 多个不同用法的密码

一个冒险性的游戏，现在有多个不同用法的密码可供给大家使用，其中包括了特别效果及选版等，大家可以慢慢试用。

PASSWORD	效果
STEVECRANEME	拥有99个生命
GIVEMELIFE	多加10个生命
PITFALLCOMIC	观看游戏中所有漫画场面
PLAY MOVIES	观看游戏中所有CG动画
CREDITS	观看游戏中制作人员名称
BIGHEADHARY	主角变成大头仔
ZEROGHARRY	主角处于漂浮状态(但与平常无异)
ZDHARRY	主角变成2D人物
STOPTALKING	削去游戏中的旁白
METROPOLIS	第二版
DEEPDARK	第三版
TEMPLEME	第四版
GEEHEISBIG	第四版 BOSS
HOTROCKS	第五版
GOINGDOWN	第六版
WOWTHATSHOT	第七版
BIGWORMGUY	第七版 BOSS
JAILBREAK	第八版
THUNDERDOMES	第九版
MAGICGARDEN	第十版
SPOOKYMESAS	第十一版
BESTFORLAST	第十一版 BOSS

美少女雀士大冒险

PS/AVG/JALECO 1998 JALECO LTD.

看齐所有场面

先把DISK 2 放入PS机中，然后在之屋中按着R1掣不放，然后顺序输入←×5、→×5、←×5、→×5，成功的话便会听到一下效果音，这样便可随时看齐游戏中所有的场面。

轻易击败 BOSS

在对BOSS战的游戏开始时，同时按↓、SELECT、L1、L2、R1及R2掣，画面右下角便会出现游戏的答案了，这样便可轻易取胜了。

字幕出现

游戏初段有一个MINI GAME“举旗不定”，这GAME若有字幕提示便会易玩很多，现在终于有秘技了。只要在游戏说明时按着SELECT掣不放，再顺序按△、×、□、×、□、○、○、×，若成功的话便会在游戏画面上出现字幕。

THE HOUSE OF THE DEAD

SS/GSTG/SEGA　SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997, 1998

古怪的丧尸

这秘技只限在第二版使用。当丧尸　　　出现时，若只打断它的两只手，这样它便会发出奇怪的声音及重覆做着不可解的动作，非叙有趣。

SUPER REAL 麻雀 PV 7

SS/TAB/SETA　1997 1998 SETA COPRORATION

第四个 STORY

这秘技在任何难度也可做到，只要把百合拉、夏姬、芹香3位的故事都CLEAR（CONTINUE也可），跟着在STORY选择画面便会多了一个丰原工　子的故事，而如果在和她对决中胜利了，则有机会看到她的泳装样子了。



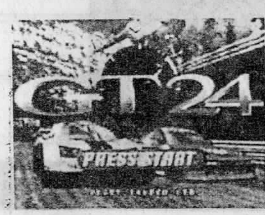


GT 24

SS/RAC/JALECO　1998 JALECO LTD

秘技 3 连发

在标题画面时，顺序按A、C、A、C、A、B，如成功的话便会听到一下ENGING声，在画面下的COPYRIGHT会变为金色，之后进入OPTION，便会发现追加了SUNDAY及MONSTER两个新难度，而RACE TIME方面，亦新加了与真实时间一样的REAL一项，而在这状态下，在RACE MODE选择时，按START掣便可令3架隐藏车出现。





DOWNHILL SNOW

PS/SPT/PACK-IN-SOFT　Victor Interactive Software Inc.

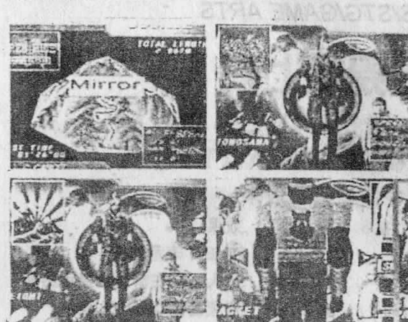
MIRROR COURSE 及隐藏角色

只要把这GAME的TOURNAMENT MODE的NORMAL难度CLEAR，把爆机的DATA SAVE起，之后LOAD回这个DATA，再在DOWNHILL的3个COURSE中任选一个，便可选到左右反转的MIRROR COURSE了。

而若是把这GAME的HARD难度的TOURNAMENT MODE CLEAR，便会多了TONOSAMA及ELGHT两个隐藏角色，这两个角色的能力及使用的滑雪板都比一般选手强得多，十分好用。

更多配件款式

选择SCENARIO MODE，然后使用所有角色来CLEAR游戏，完成后便会发现GLOVE、BOOTS、WEAR及PANTS等会多了4至8款不等。



创造职业棒球

SS/SPT/SEGA　SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

可看评价合计值的金额显示

在　　表示时，把游标移到"　　　"处，再同时按着START、X、Y及Z不放来按C掣决定，跟着在"　　　"两个答案中选择"　　　"，再把游标移到"　　　"处，再同时按着START、L、R不放来按C掣决定，如成功的话便可看到评价合计值的金额显示。

WAKU WAKU BOWLING

1998 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT

随时选玩任何 LANE

在PARTY MODE的选角画面时，按着L2、R2及SELECT掣不放来按○掣决定，成功的话便可选到所有LANE来玩。

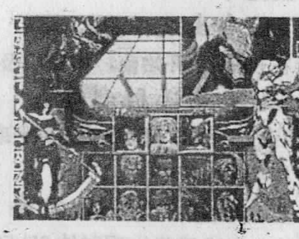




Guilty Gear (PS)

隐藏角色

平时要打爆故事模式方可使用的两位波士，以及使用男主角打爆故事模式后，才出现的梅喧。现在只要在开机后出现的Arc System Works画面中，按紧□、L1及R2，直至进入VS模式，这时隐藏的三个角色就会出现，供玩家选用。



GUNGRIFFON II

SS/STG/GAME ARTS

难易度上升

先接上 2 号手掣，然后在标题画面时输入以下不同指令便会有不效果。

指令	效果
↑、↓、A、A、B	OBJECT 表示消失
C、C、C、↑、B	敌人不会在雷达上显示出来
C、B、A、Z、Y	连续击倒 COUNTER 表示
←、←、B、←、→	PLAYER 角色之机体改为粉红色
A、C、B、C、C	PLAYER 角色之机体改为粉黑色

DEAD OR ALIVE (PS)

1. 拥有所有衣服
在“TOURNAMENT MODE 中”，设于“NORMAL”下完成便可得一件。

2. FIGHTING ORDER
用任何人物完成“T. MODE”一次便可以。

3. SAFETY ZONE SIZE
在 5 分钟内完成或玩 6 小时以上。

4. DANGER DAMAGE
在“SURVIUAL MODE”中得十连胜或玩了 9 小时以上。

5. DANGER BOUNCE
在“KUMITE MODE”中得胜率 80% 以上或玩了 12 小时。

6. SYSTE VOICE
在可使用“AYANE”下或玩了 15 小时以上。

7. EXTRA VOICE
用每个角式于“TRAINING MODE”中完全使出所有招式。

8. CG GALLERY
只要取得隐藏人“AYANE”的所有衣服便可。

9. 使用 RAIDOU
在NORMAL难度下，用所有角色完成“TOURNAMENT MODE”及“TIME ATTACK MODE”。

10. 使用 AYANE
用 RAIDOU 完成“TOURNAMENT MODE”及“TIME ATTACK MODE”。

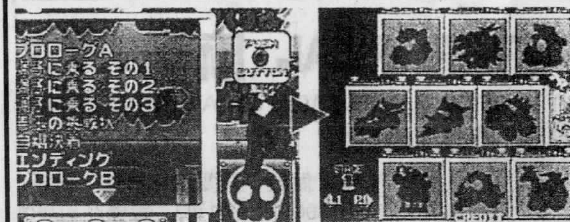
11. 自由玩 REPLAY
在 REPLAY 开始前，按着○及□，REPLAY 中按△。

12. 自由选胜利姿态
在胜利 POSE 前，按着 H 或 P 或 K，并且按+字键左右可回转。

13. 取消 PAUSE 字样
在 PAUSE 字样出现时按 SELECT。

小双侠

只要在标题画面中按紧 L1、R1，之后在 OPTION 中就会出现“OMAKT MODE”，这是可看全部播片，而按右面的骨头，便会多了一部战机，50 次续关，及可选关。



可用多一部機

集团地狱 V

（特别指令）

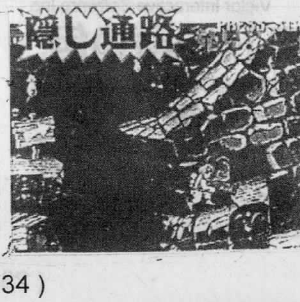
不论是天堂或是地狱，也可轻松回收音种以及自由选择兼职的秘技。办法非常简单，只要在版头画面须输入上，上，下，下，上，下，上，下，上，下便可。记着慢一点也不可。成功的话在兼职地狱中按△便可选择喜欢的兼职。



輸入要快!



METAL SLUG 2 （街机）



STAGE 2 的秘路

在 STAGE 2 的图片位置上，进入该洞，会发现神灯，取了得 10 分，不取会出现灯神并取回灯，同时又会出现一个新的神灯。

“大众化是KONAMI的必胜秘诀”

今次介绍的公司是历史悠久的KONAMI，不论你是机坛资深玩家或初哥，都应该听过这公司的名字，不过未听过也不打紧，现在就为你介绍这公司的资料。

KONAMI 公司在各时代的转变



大家还记得沙罗曼蛇吗?它是在任天堂时代名震一时的游戏。也是横扫射击游戏的开山祖仙，除此之外还有 TWIN BEE(兵峰)、伍佑卫门等名作，使KONAMI 在任天堂时代已峰芒毕露。

到了超任时代，实况系列令KONAMI 的名声更上一层楼。实况系列除了推出过足球外，还推出过棒球及篮球，每一只都是高水准的作品，往往令玩家爱不释手。



在超任时代的后半段，另一只震撼机坛的游戏是“心跳回忆”，“心跳回忆”可算是美少女游戏发扬光大的大功臣，在它推出之前，很多人也不知道什么叫美少女游戏，但当它推出后，靠着美丽的人物设计及创新的系统，打动了不少人去接触这类型的游戏。

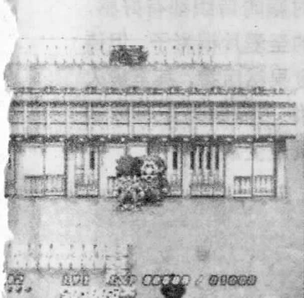
在次世代的KONAMI，而不是单纯在一部主机上推出游戏的厂商，在PS、SS、NG4 上都有它推出的游戏，而且游戏的类型也越来越广泛，更获得玩家的欢心。

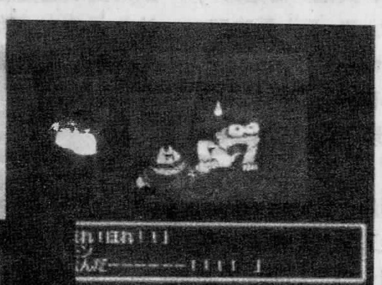






“长生不死的伍佑卫门”







伍佑卫门，一个耳熟目详的名字，一个从小时候陪着我们一起长大的游戏人物，一个带给人无限欢乐的笑料。

其实伍佑卫门是日本的民间传说，如果大有留意日本的动画的话，应该曾经在不少动画中见过他。他的性格豪迈爽朗，乐于助人。虽然他的名字常常跟大盗这两个字连在一起，其实他并不是一个十恶不赦的大盗，反而是一个劫富济贫的好人，如果读者想更了解伍佑卫门的话，不妨多玩一些这系列的游戏，从中能感受到更多关于他的资料。

在KONAMI 手下的伍佑卫门

KONAMI 给与了伍佑卫门一个可爱的面孔，一群志同道合的伙伴，还有伍佑卫门号，这些东西给与游戏一个焕然一新的环境，使伍佑卫门系列的游戏长流不息。

KOEI、光荣成功在于出品SLG佳作

认识笔者的朋友，一向都知道笔者是KOEI光荣公司之铁杆迷，一来是喜爱《三国志》、《WINNING POST》之关系，二来，KOEI是少数日本制作汉语游戏者，所以，本人特别对其有好感。

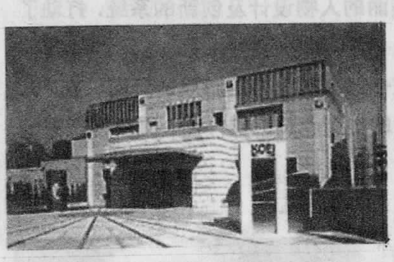
公司背景：KOEI光荣这间公司成立于一九七八年七月廿五日，以电视戏界来说，资历已经算是浅的了，现在其公司社长是襟川阳一先生，而KOEI除了出品电视游戏外，还有书籍、家庭用映画等产品，可见是间多元化的公司。KOEI于一九八三年以出品SLG名作《信长之野望》而崭露头角，这作品亦为其公司带来不少奖项，遂打开其制作历史模拟游戏之大门。

期待作品：在三月份，KOEI光荣一口气宣布了旗下三个巨作，包括于98年夏季推出之《封神演义》、98年秋季出品的《DE STREGA》和《ZILL O' LL》。前者是款动作加上角色模拟元素的游戏，而《DE STREGA》则款立体格斗作，再加上《ZILL O' LL》这款正统RPG游戏，KOEI光荣迷在将来日子不愁寂寞了！

经典作品：KOEI光荣的经典作品，当然是其SLG开山鼻祖《信长之野望》吧！另外，《三国志》、《WINNING POST》系列亦为其出色作品之一，最近，还尝试出品冒险加上动作、格斗元素的《ENIGMA》，其效果亦算合上水准，所以，KOEI光荣在出品游戏方面，已不再局限于历史模拟SLG作品呢！



PS最近出品的《WINNING POST 3》LOGO



位於神奈川縣的會社


《ENIGMA》創新作品，是見KOEI光榮之誠意

由游戏主角变成万人迷——藤崎诗织



藤崎诗织是《心跳回忆》的主角，由于她样子比其他游戏的女角更漂亮，所以她十分受欢迎。尤其是《心跳回忆》由PC—E移植至PS及SS后，她更加是无人不知，甚至其后被厂商变为歌星，亦成为万人的偶像。

在《心跳回忆》中，藤崎诗织是住在主角旁的邻家，而且是青梅竹马(很羡慕呢！)，如果大家玩过《心跳回忆》的话，都知道要追求藤崎诗织的话是十分困难的，因为各项数值都要很高，而且约会时得罪她一次都"死"。(除了用秘技，令主角数值全部573外)。

在藤崎诗织受到欢迎后，厂商立即承势出击，推出一些有关她的产品，甚至推出小碟、大碟，而她第一只小碟《告诉我Mr. Sky》大受欢迎，再推出大碟《My Street Heart》。现在除了推出了新小碟外，更同了钢琴精选大碟，其中收录了藤崎诗织的旧歌加新作。

正所为树大招风，藤崎诗织的成功竟招惹上"伪造三级"的版本，厂方知道后便立即禁令这三级版，更起诉其工作人员。

除了以上之外，厂方更为藤崎诗织推出一只个人专辑，名为《心跳回忆——Selection藤崎诗织》，游戏的内容有特别故事模式，与诗织"包剪槌"。甚至有藤崎诗织的第一只小碟《告诉我Mr. Sky》、《与风同行》的MV，十分可观。而且还有她在《心跳回忆》中，她所说的任何一句话。

笔者其实对藤崎诗织都有好感，但始终不及我的至爱片桐彩子。但诗织的受欢迎程度果然厉害，甚至被人认为是真的偶像，而藤崎亦有歌迷会，所以藤崎真是受欢迎呀！



士郎正宗的世界

以拥挤形式建成的乐园
漫画是战争的都市计划

超现实的设定、细微且逼真的描写、辞语的运用……朝漫画情报量化界限挑战的士郎正宗，是漫画界首屈一指的SF(科幻)漫画家。人类与机械、民族与政治、都市与国家……以想像力做为催化剂，加速所有情报进而将未来世界呈现在读者眼前！这就是——士郎正宗的世界！



士郎正宗的作品设定通常都很复杂、难解、严谨……但是只要你一旦陷进去，你就会觉得手上的书再也无法满足你！还想看看其他作品，而不知道士郎老师还有哪些作品的你，现在不需要烦恼了！我们在这里为大家介绍士郎老师所有的创作！还有，已经沉迷士郎老师作品的你，现在分心还太早了一点。因为每次看都会让你有新的发现。



初期作品集 ブラックマジック



青心社 880円

士郎的世界全都在这里面表达无遗。电脑跟生化人或机器人涉入政治与地球进化。以希腊神话画出科学跟魔术、技术跟神话之间的关系。以金星为舞台的这部作品是在“星球计划”之后，还是之前呢？

アップルシード 3



青心社 各巻880円

大概是在二世纪发生的HARDSF反恐怖活动。主角的柔美肢体跟复杂、迟钝的个性让我们联想绵绵，那副佼好的面貌看得我们心痒痒的。虽然是画世界大战后的世界，但是国际间的关系还是相当复杂。都市企划班、综合管理局对于人类机械的管理、干涉……等为主体，士郎老师在他的作品里很尖锐地表现出到处充满恐怖行动、内战的现实生活，而且人类在一个伟大的愿望中进化（退化）。看看资料书籍上的年表跟地图，刚好就是“现在”。内部的各种抗争（行政院跟立法院）也是相当有趣的对比。多角炮台、（外骨格）都市等的设计看起来虽然很平常，但还是令人叹为观止。



从各个活动中表达出各个“政治”的势力，这是士郎老师相当厉害的一点。

攻壳机动队

这部跟士郎老师以往的科幻设定，或是他最擅长的反恐怖活动的作品不一样。这是通行世界的一本书(已经翻译成各国文字了)。

以附盖幽灵的外壳这个意思来看，生命体就跟西装或是服装没什么两样了。在地球上展开故事，真是看了让人再三回味。结果，人类就某个意义来说也是人造人的一种。一体画的设定、“TYPE”的意思、“攻性防壁”的假想空间的震荡机构等，都是值得大家再三思考的地方。(性)跟(民族性)(阶级)为主轴用很犀利的手法表现出其中的对立情形。士郎老师用很鲜活的笔法将“人形使”的电脑生命，还有应该看不到的国际网路里的情报交流，或是组合情形表达得很精湛，而独自的言语表现跟(风评不太好?)注解等表现方式，其实都是很值得大家称赞的地方。草雉素子跟他的名字一样“素子”，也是结婚的隐喻。将宇宙全体跟生命体都系统化跟网路化，很明确地让我们了解，那个世界的危除性，而必须自己组织化的重要性。

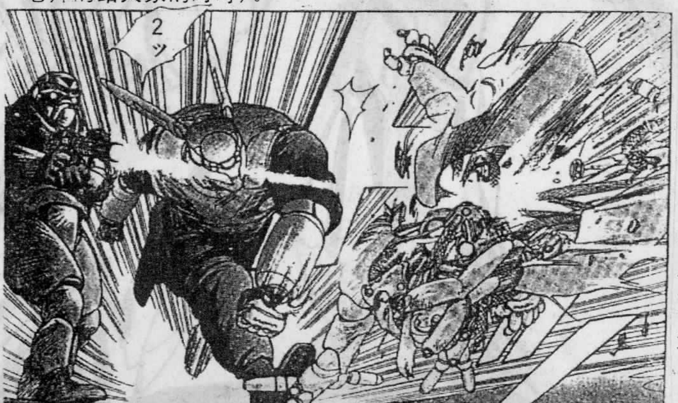
攻殻機動隊



講談社ヤンマガKCDX1000円

彩稿散发的独特感觉，是用佳能的影印机跟自己做的网点画出来的。“用压克力颜料画图若是不加层保护膜的话，颜料就会裂开，大家要注意。”(士郎老师的给大家的叮咛)。

仙术超攻壳

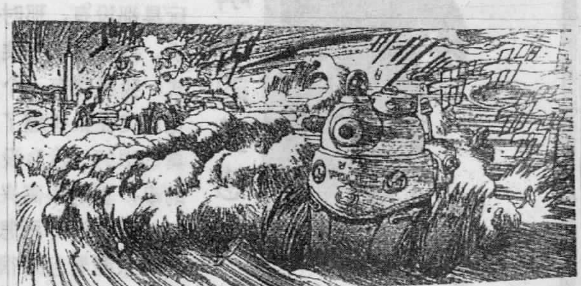


以神秘主义或是宗教为主的故事通常也可以被列为SF类。但是再加上机器人、生化人在“那边”的世界展开各种活动。那里的宗教进步得实在太迅速了。在看这部作品的时候，读者要有“古事记”或是“易经”之类的东方知识。折口信夫著的“古代研究”，则可以加深读者对这部作品的了解。这部作品是以“假学”跟“龙法”、“金刚龙法”和“天台龙法”的对立为故事的开端，个性火爆的女孩跟暗黑神仙则在充满罪恶欲念的地球发生争执与打斗。文字、礼节、阴阳、易的表记方式都数位化。而且让我们重新唤起对汉字的印象，实在很佩服士郎老师。



本来是想画个“轻松明朗的机器战斗作品”，可是最后问题还是变得相当复杂，士郎老师在将故事拉回单纯的打斗路线，并且还加上艰苦的现实生活场面。但是有些还未表达成的创意再加上新的伏笔，使得这部作品也是相当地有看头。上部作品里，原本是坏人跟两个机器人被警察收买(?)变成好人，看了心里很高兴(可以变成三头身的角色!)

一种“异文化”的感觉。神户的街道也比以前画得更加细致。“震灾”度对作者有没有什么影响呢?从老师一直强调近几圈来看，老师应该是没有什么兴趣吧，我们说这个并没有什么特别的意思。构成的功夫不是“起承转合”，而是“序破急”(能剧用语)(士郎老师说的)。在这里我们有一个问题，泉野明喜欢机器的女警。



女主角是个喜欢机器的女孩，这部作品里有打破以往“规矩”的设定跟活动。神户被污染得很严重，所有的建筑物都像是生物体一样。这是部充满波拿马主义的漫画，但是逼真的动作(取景的角度)跟造型都令人拍手叫好。还有，大家千万不要错过国家或自卫队从宇宙逃走的关系。死去的男朋友以前是交动机动队的队员。大家有没有觉得好像是电脑化前的(日本)呢?(可能没有什么关连，可是就是情不自禁地会联想在一起)。

特别企划／机器人设计的要诀

河森正治的机器哲学

担任很受大家欢迎的卡通『超时空要塞』系列的河森老师，过了这么久的时间依然受人欢迎的程度没变。老师现在又担任柴田亚美老师的『机械王 5』机器人设定，老师极力想将SF领域拓展到漫画上。现在我们来跟老师谈谈有关机器设计方面的事情。









瞬间的灵感

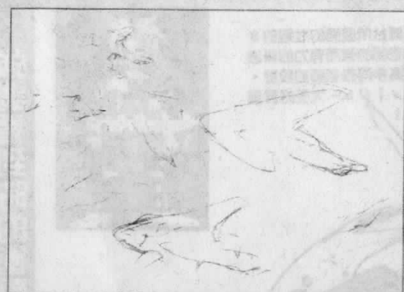
玩具业者在当时都认为“飞机在市场上一定不畅销”，所以连变形的飞机玩具都没有，那时我在心中想，那就来打赌一下吧。经过一年以上的错误挫折。我突然有个突发奇想，从制作机器人的方式制造飞机。我尝试了各种方式，我突然有一个灵感，那就是变形的机器造型。我到现在还忘不了那种感觉，实在太有趣了。当我确定这个一定可以时，我就开始动手。那时的感觉真的很好。因为设计进行得很顺利的机会相当少。我办到别人认为绝对不行的事，真的很高兴。

尽管设计再怎么接近实物，毕竟是虚构出来的东西。但是又必须让那个虚构东西看起来很有真实感。可是老实说，那个根本不可能会成为现实生活中的飞机或是机器人（笑）。接着，我们就从结构方面跟大家作个大略的说明。

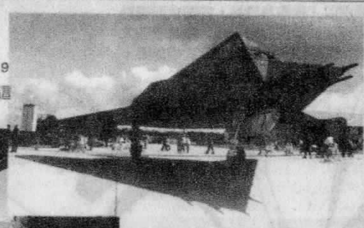
卡通的机器设定——将卡通「会动」的这个最大魅力发挥出来。

靈感的原點

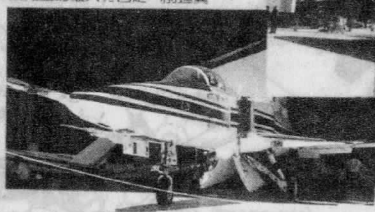
觀看實機是設計靈感來源的重要因素。要是有什麼珍貴的機體要展示時，我一定會馬上跑去看，親身體驗實機本身散發出來的迫力。



想要以這個前進翼當作這機型的重點。畫了好幾張草圖，直到畫出感覺很棒為止。在這個階段也要開始考慮細部的機械裝置。



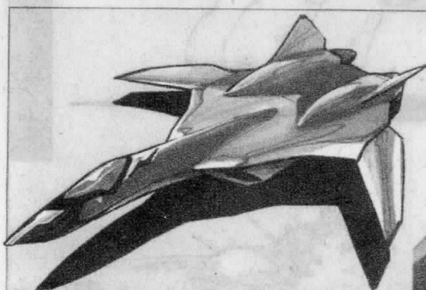
這是我在愛德華空軍基地照的X－29試作機。這張照片看得不是很清楚，這個機型的最大特色是「前進翼」。



這張是美國BANTENG BARK空軍基地照的戰鬥機。我還親眼看到其他B2轟炸機資料。影子就像個三角形，大家有看到嗎？

研究機型

超越以往飛機的戰鬥機。機體表面的直感，連前進翼都展現出嶄新的設計意念。是河森提出新機器設計的重要要素。



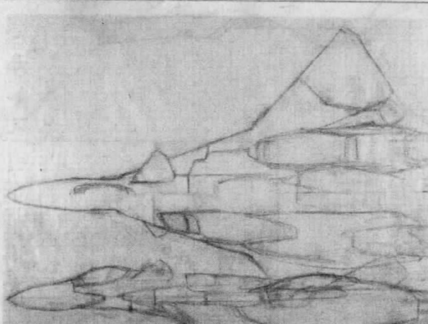
前進翼機體的藍圖。盡量減少機體表面的線條。這個靈感可自於戰鬥機吧。但是線條太少，實際作畫方面相當難畫。這現場人員的抱怨。



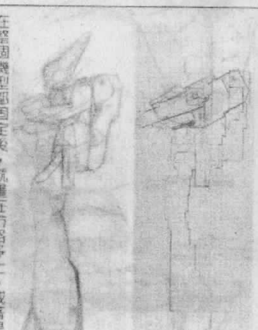
戰鬥機機體的表面照片。這架飛機光滑的表面跟以前飛機的觸感不一樣。

整合跟格鬥

要將變形機器人畫成實際的東西不可缺少的要素就是創新。不過，與其說只是毫無道理的拼揍，還不如說是創造具有整合性的機器人。



在整個機型都固定後，就畫在方格子上。或者是畫在描圖紙上，再給予更多的潤飾。要是按照草圖的話，機型會太細小，所以要將機型稍微擴大一點。老師不用尺畫。聽說用尺畫的畫線條會畫歪。

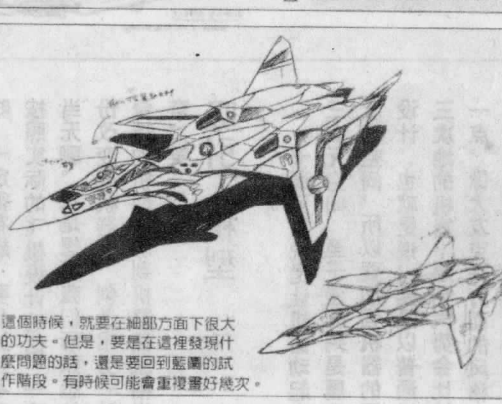




部份的試作。完全變形！看起來好像很容易壞掉而且也很好欺負的樣子。這裡修整出整體的樣式。

刻畫細部

當機體結構設計定型後，就可以開始細部的設計。當圖進行到這個時候，就接近完成階段了。現在就要在細部雕著直到令人滿意。機器人一定要看起來很帥氣才可以！



配角機器或是敵方機器只要十幾張左右的草圖就可以完成了。但是主角的機器，因為還要考慮將來製作成玩具，所以需要畫二、三百張左右。



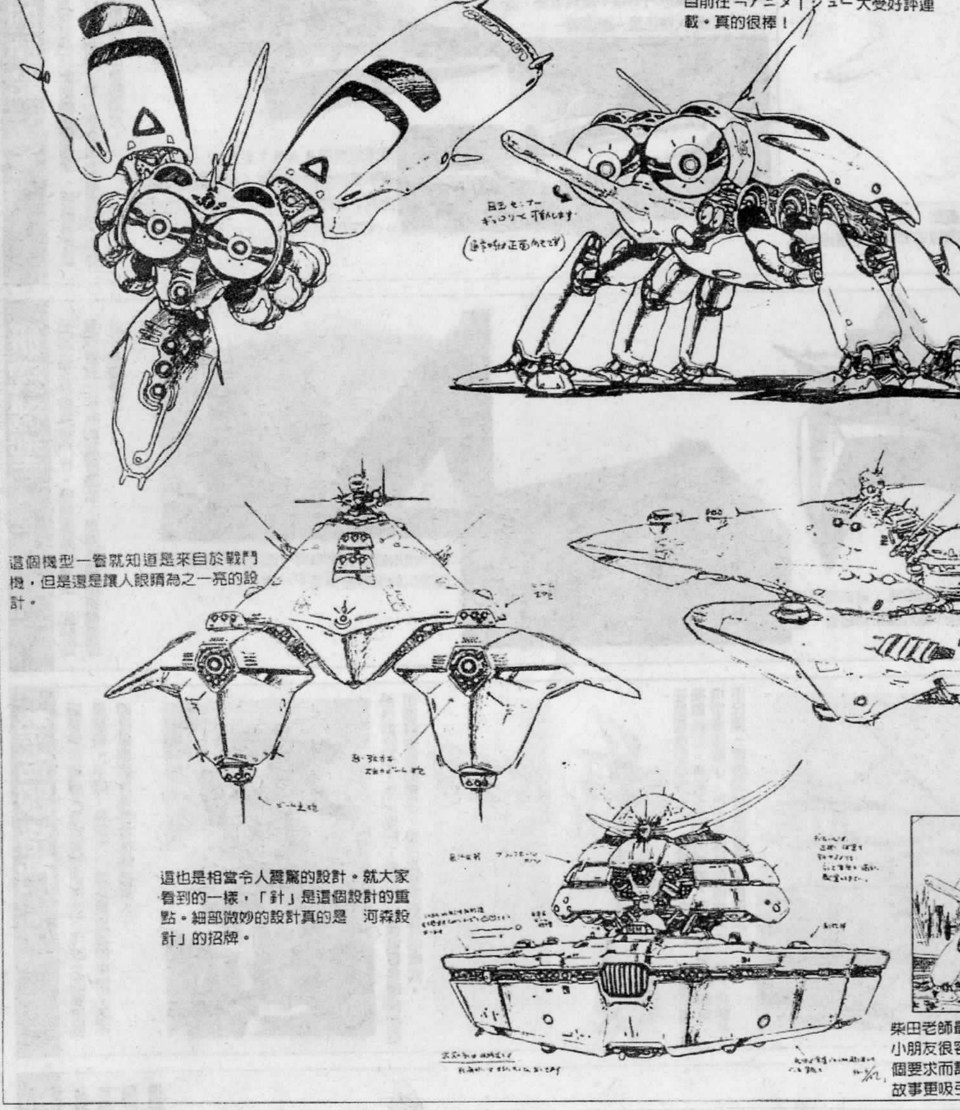
這個時候，就要在細部方面下很大的功夫。但是，要是在這裡發現什麼問題的話，還是要回到藍圖的試作階段。有時候可能會重複畫好幾次。

漫畫的機器設定—優先考慮視覺方面的效果。

強調看到時的衝擊



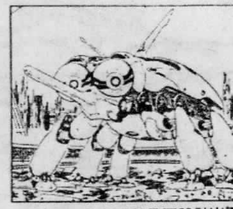
以宇宙空間為舞台所展開的壯觀的SF大作。柴田老師的強而有力的筆法跟設計機器人高手河森老師的設計。目前在¬アニメ｜ジュー大受好評連載。真的很棒！



順應以「昆蟲為原點」的要求而設計出來接近蟲型的機器人。蜻蜓般的大眼，張開翅膀飛的構圖感覺相當棒。

這個機型一看就知道是來自於戰鬥機，但是還是讓人眼睛為之一亮的設計。

這也是相當令人震驚的設計。就大家看到的一樣，「針」是這個設計的重點。細部微妙的設計真的是 河森設計」的招牌。



柴田老師最大的要求就是要設計出讓小朋友很容易接受的機器人。順應這個要求而設計出來的機器人，反而比故事更吸引人。

在画机型的蓝图时，一定要画到跟其他作品不一样才可以。虽然设计的灵感都源自于实物，所以可以设计出一些比较写实的机型（笑）。最近的东西就是设计的灵感来源。也可以将你习惯的机型加在某个结构中。

所谓的设计有两个意思。就是设计机型跟结构或是细部方面的设计，后者是要强调让机器看起来耳目一新。要是这两方面都不用心的话，就无法创造出好的机型。还有，可以设计出跟原来完全不一样的东西。要是能改变成吸引人心的机型时，一定很有趣。要是原封不动地按照实际的飞机设计的话，一定相当无聊。我是想将我们所熟悉的部份改变成机器人，创造出另一种很奇特的机型。说到机器我就相当兴奋。（笑）

吸引人机型

卡通可以说是让机器动起来的三次元空间，至于漫画则是属于二次元空间，所以要加强机器的平面设计。也就是说，要是以普通设计三次地的机器，感觉气势会比较弱一点。像大友克洋方面的风格，就可以设计比较真实感的机器。但是要是跟线条简单以记号性为主的漫画家合作的话，就需要注意设计的惊奇性。

卡通跟漫画的不同

秘密取材！！

士郎正宗的亲手绘图。

MAKING OF THE COVER

素描草图

首先，从开始寻找灵感跟构图。

这集的彩页委托老师作画。编辑部开的条件是『表达出这集SF特辑的特色』跟『容易放标准字与文字的构图』、『主题是女孩子跟机器人的组合』。老师就立刻毫不犹豫的画出迎合这些要求的草图来！



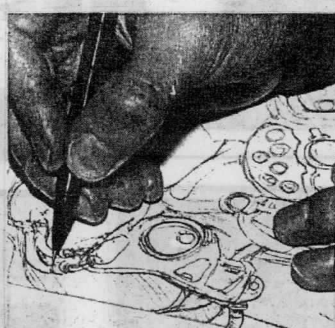
❶ 人物草图是用0.5自动铅笔（浓度是B）所画的。为了画面干净除了比较复杂的构图之外，都不画十字椭圆形的。



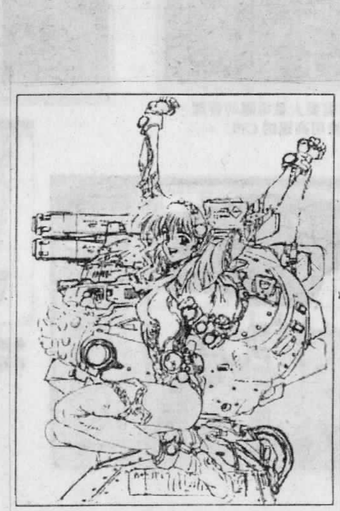
❷ 将人物草图影印数张，然后将背景机器人物组合。试着拼凑出即使把文字横放在女孩子的脚上，看起来也不会很奇的构图。

上线

此线其实不是用沾水笔画，而是用黑色的色笔。



为了让主要的轮廓线能跟整体色彩看起来很协调，特地不要用墨汁上线！故用黑色色铅笔（顺便告诉大家厂牌名称是三菱色铅笔）上彩稿的轮廓线！前页刊登的彩页也是一样。这是很值得大家学习的技法！



❸ 第二提案一眼看起来会觉得画面很杂乱，但是将机器色调调暗之后，会比2更好贴文字文案。跟编辑部商讨之后，决定采用这张构图。



电腦快樂

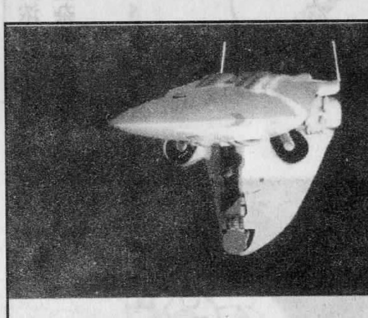
銀河英雄伝説

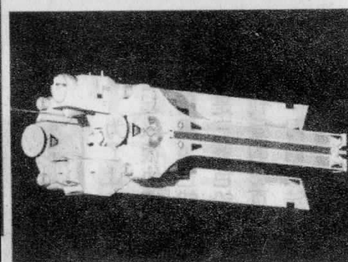
銀河英雄傳說 VIRTUAL FIGURE

若果你是个模拟战略游戏迷的话，相信你必会听过《银河英雄传说》系列的游戏，不过今次想为大家介绍的软件，虽然并不是《银英传》的游戏，但和其有着非常密切的关系。

今次为大家介绍的《银河英雄传说 VIRTUAL FIGURE 》是集合了加藤直之所制作的立体形状资料，你除可以利用附送的 3D 图像软件《Shade Viewer PLUS 》制作一些 CG 图像外，甚至可以制作动画短片(当然你要有强劲的电脑装备)，而且还有一些示范片段供你观看。由于加藤直之也是负责设计动画版《银英传》的缆艇，所以今次 CD 内的形状资料绝对是忠实，好可能有朋友已在其他的《银英传》游戏内见过他的所制作的CG动画。

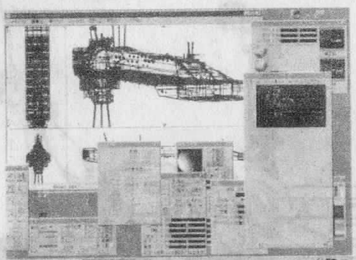




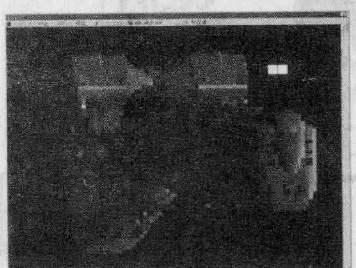


另外在Making Folder内，收录了加藤直之在制作这批图像资料时的制作记录，由最初几个简单的立方体和球体开始，逐渐修改造形和加上精细的部份，到最后变成大家见到的完成品，对于一些想学习制作立体CG图像的朋友，绝对是非常有用的学习教材。

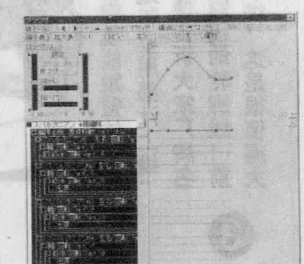
虽然资料颇算详细，不过可惜形状资料的数量只有13款，就算大部份是片中的机械，也实在是比较少了一点，相信也许会在不日推出第二辑 VIRTUAL FIGURE 哩。



◆雖然看似一個十分複雜，但你只要花點時間學習便會使用這個軟件。



◆由於 Rendering 工作需要大量電腦的資源，若想快點看到結果，便要使用高速的 CPU 。



◆除了圖片之外，也可以製作一些動畫片段，不過你可能要讓電腦花一點時間了。

系統要求

Windows

OS：日文版Windows95/WindowsNT4.0

CPU：Pentium以上

記憶體：24MB以上(建議64MB以上)

CD ROM：2x以上

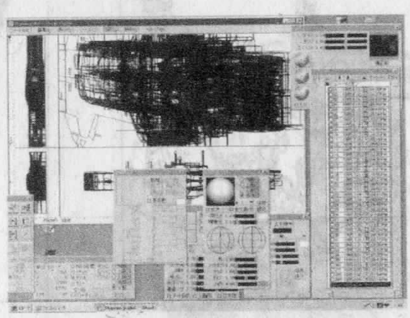
Macintosh

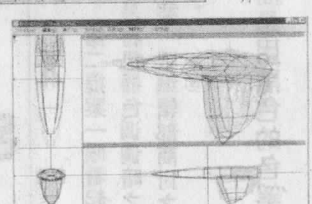
對應機種：PowerMacintosh

OS：漢字Talk7.5以上(對應MacOS8)

記憶體：32MB以上(建議64MB以上)

CD ROM：2x以上





◆如果你想學習如何繪製這些艦艇，可以看看加藤直之的製作記錄，從中偷下師。

© 1998 田中芳樹 • TKKW
© 1998 加藤直之
© 1998 BOTHTEC
© 1998 Expression Tools

目　录

98'经典王

街机榜

■ 经典名品　雷霆出击！

98'格斗之王
最新招式指令表 ------(P.1)
少年街霸 3
幻之技出招表 -------(P.10)
超能力战士 2012
十角色超能力技 ----(P.16)

猛 CAME 推介

■ 超猛大作　全面介绍！

太空战士 VIII
------(P.18)
"私立 JUSTICE 学园"
--------------------(P.23)
武藏传
--------------------(P.26)
D 之食卓 2
--------------------(P.31)

彻底 GAME 攻略

■ 无敌攻略　如虎添翼！

寄生前夜
6 天详尽攻略 ---------(P.33)
超级机械人大战 F 完结篇
究极完全攻略 -------(P.70)
双界仪
详尽攻略 ---------(P.143)
梦幻模拟战 V
故事攻略 -----------(P.174)
新世纪福音战士
——钢铁之女朋友（完全故事攻略）--(P.188)
恶魔城 X—月下之夜想曲
（快速攻略）------(P.193)
DARY MESSIAH 暗黑救世主
（完美结局完全攻略）-(P.198)
侍魂之剑客指南
主要人物出招表 ---(P.207)
武士道刃 2
——操作与人物流程-(P.213)

98'经典王

目　录

REAL BOUT饿狼传说
招式表 ------------(P.216)

铁拳3
(全角色十连Combo)-- (P.220)

口袋斗士
(全角色技指令表)-- (P.224)

秘技精选
■ 游戏奥秘一一解密!

私立JOST!CE学园 修罗之门
斗魂烈传3 饿狼传说
银河英雄传说
恶魔城X——月下夜想曲
双界仪
超级机械人大战F完结篇
铁拳3 天诛 梦幻模拟战V
超魔神英雄传 美少雀大冒险
小双侠 集团地狱V KOF97
青蛙过河 Hello Kitty
苍穹红莲队一黄武出击
WORLD STADIUMZ
HLGHTMARE CREATURE
麻雀PVT PITFALL 3D
GT24 创造职业棒球
DOWNHILL SNOW 等
--------------------(P.227)

三栖剧场
■ 无彩世界 精采纷呈!

大众化是KONAMI的必胜秘诀
--------------------(P.235)

KOEL光荣成功在于出品SLG佳作
--------------------(P.236)

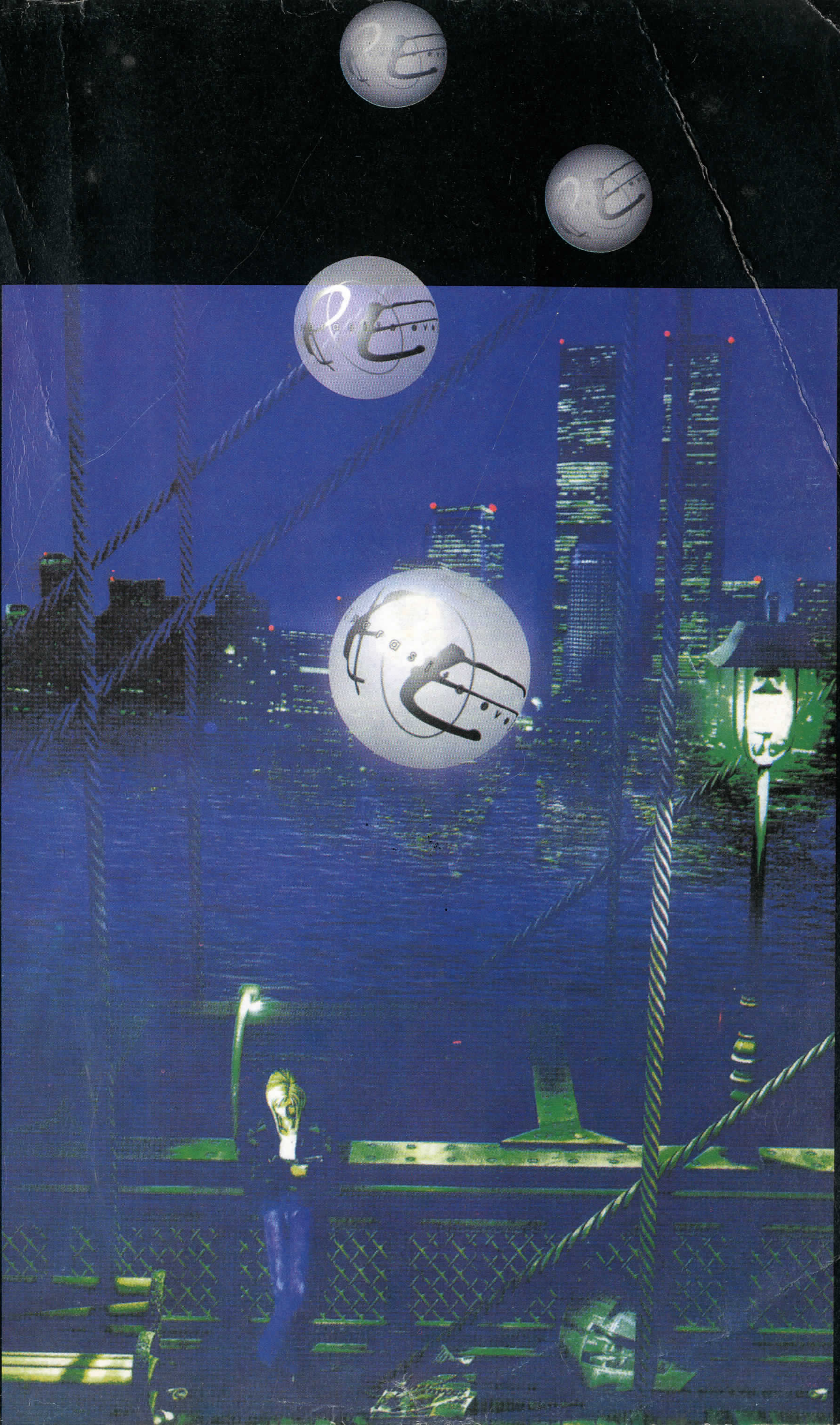
士朗正宗的世界
(士朗正宗作品介绍)-- (P.237)

河森正治的机器哲学
(机器人设计要决)-- (P.240)

士朗正宗创作秘笈
(图画绘制过程) ---(P.243)

银河英雄传说 ----(P.244)

特别致谢(资料提供)
●日本新艺株式会社
●香港《GAME 月刊》杂志
●香港新娱乐电子有限公司
●香港电子游乐城有限公司

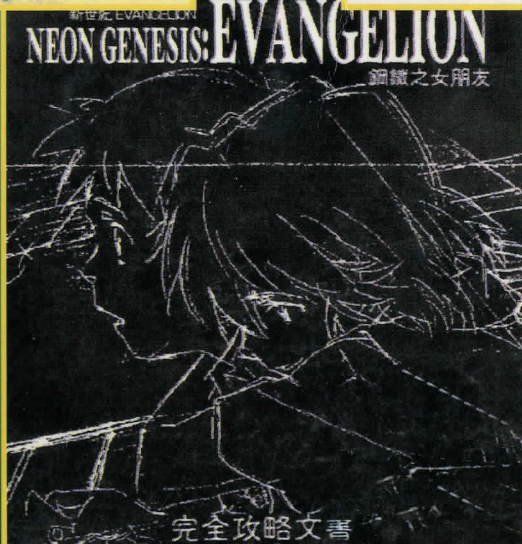


The Absolute Game TAG Game Book Series
绝对游戏



STREET FIGHTER ZERO 3





电子游戏极品系列VOL.001

98经典王

ISBN 7-81025-733-1

定价:26.80元